DVD付録映像特集号!

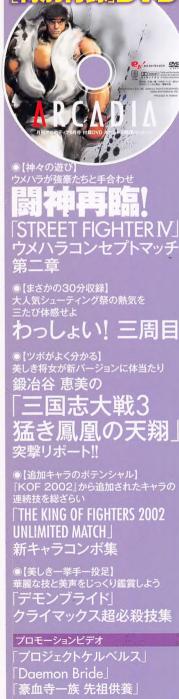
平成21年9月1日発行(毎月1回1日発行) 第10巻 第9号 通巻112号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE

アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

ARCADIA

2009 September No.112

特別価格 1,150yen

特集2: とことんカードゲーム

●新バージョンをとことん楽しもう!
[三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔]
遊戯之手引

●今バージョンで全国大会開催!
[LORD of VERMILION
混沌への回帰]
混沌の覇者を目指せ!

特集3: 格闘ゲーム PART-2

●楽しさ無限大の闘いに参加しよう!
UNLIMITED MATCH ENTRY GUIDE
THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH

特集4: データを集結!

●編集部調査の
デジタルデータでセンスを磨け!
鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
フレームデータ集・
鉄壁(前編)

特集1: 格闘ゲーム PART-1

●ガチ勢も萌え勢も必読! 0から100まで徹底的にフォロー!!

まるごとDaemon Bride

●夏休みの工作に使える!?
LORD of VERMILION
混沌への回帰
アルカディアバージョン[ツバーン]
[特別付録]ペーパークラフト

●アーケードゲーム女キャラ&
人気イラストレーターのコラボレーション!!
今回は、あの西又葵先生の描き下ろし!
ギャルズ♥アイランド 萌え魂

●格ゲーの神・ウメハラが語る"格闘ゲーム論"
ウメハラコラム・道

●いよいよ決勝大会直前!
闘劇'09 FINAL
激闘観戦ガイド

株式会社 SNKプレイモア
〒564-0063　大阪府吹田市江坂町1丁目16番17号
SNKプレイモア公式サイト
www.snkplaymore.co.jp
SNK
PLAYMORE

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

CONTENTS —目次— ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン：Smile Studio(福島トオル)

2009 SEPTEMBER No.112

Illustration by HYM
©2009 EXAMU Inc.

発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)

応募締切 2009年8月29日(土)当日消印有効

PRESENT —賞品—

1. ストリート ファイターⅣ(PC版)(カプコン提供) 1名
2. STRIKERS 1945 PLUS Portable(PSP版)(アークシステムワークス提供) 1名
3. ポップンミュージック(Wii版)(KONAMI提供) 1名
4. 「プロジェクトケルベルス Phase 0.01 埼玉最終兵器」サウンドトラック(HOBIBOX提供) 2名
5. THE IDOLM@STER MASTER SPECIAL 06(コロムビアミュージック提供) 1名
6. 劇場版アニメ「ヤッターマン」完成披露試写会(日活提供) 10組20名
7. 「BLAZBLUE」ドラマCD 出演声優サイン色紙(ティームエンタテインメント提供) 2名
8. 「レッドクリフPart Ⅱ コレクターズ・エディション(エイベックス・マーケティング提供) 3名
9. うろおぼ絵イラスト色紙セット(アークシステムワークス様ご提供) 1名※詳細は34ページ参照。
10. ソウルキャリバー Broken Destiny(PSP版)(バンダイナムコゲームス提供) 1名
11. 豪華メンバーサイン入り ミカドサントラ(編集部提供) 1名※詳細は121ページ参照。
12. 東京ジョイポリス パスポート(セガ提供) 2枚セット5名
13. ナンジャタウン パスポート(ナムコ提供) 2枚セット5名
14. ふぁん散歩ローダー(編集部提供) 2枚セット5名
15. ニンテンドーDSi(編集部提供) 2名※色は選べません。
16. プレイステーション・ポータブル(編集部提供) 2名 ※色は選べません。
17. 特製図書カード(編集部提供) 10名※絵柄は時期によって変わります。
18. 発掘アイテム「ナコルル人形(紫)」(編集部提供) 1名※箱潰れアリ。
19. 闘劇'09FINALチケット(編集部提供) 各日2枚セット3組計9組18名
   ※希望の日にちを明記してください。※このプレゼントのみ応募締切は8月6日(木)必着分まで有効。

- A ジョジョの奇妙な冒険 DX組立式ポージングフィギュア~岸辺露伴~(バンプレスト提供) 2種セット3名
- B マクロスF(フロンティア)スーパーDX半立体クッション1(バンプレスト提供) 2種セット3名
- C ぷちえう゛ぁ スーパーDXぬいぐるみ(バンプレスト提供) 3名
- D 新造人間キャシャーン ポーズフィギュア(タイトー提供) 2名
- E とらドラ! ロングクッション(ジパング提供) 2種セット4名
- F リラックマ くつろぎリラックスぬいぐるみ(システムサービス提供) 1名
- G クリィミーマミ コレクションぬいぐるみ くったり編(システムサービス提供) 2種セット1名
- H ターミネーター4 スカルヘッドフィギュア(フリュー提供) 1種2名
- I 咲—Saki— × MJⅣ ICカードケース&タッチペンセット(セガ提供) 各2種セット3名
- J MELTY BLOOD エクストラフィギュアVol.2(セガ提供) 2種セット3名
- K 三国志大戦3 エクストラフィギュアVol.3(セガ提供) 2種セット3名

※プレゼント番号A~Kの写真は、88~89ページ参照。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY

本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

激闘の結末をその目で見届けよ!!

約三カ月にわたって全国各地で繰り広げられた、闘劇'09店舗予選。その激戦を勝ち抜いた猛者たちにが、最強を決める闘いに挑む……。熱戦必至の闘劇'09FINAL、格闘ゲームファンなら必見だ!

※写真はすべて闘劇'08FINALのものです

会場はJCB HALL

ここ数年はディファ有明での開催が続いていた闘劇FINALだが、闘劇'09FINALでは会場を変更。東京ドームシティ内、JCB HALLでの開催となる。

なお、会場には専用駐車場が無く、JCB HALLが入っている施設のMEETS PORT、および東京ドームシティとしての駐車場となるため、特に土日は混雑が予想される。東京ドームやそのほかのイベントによっては満車になることも多いため、公共交通機関のご利用をおすすめしたい。

JR水道橋駅　東口改札　徒歩1分
都営地下鉄三田線　水道橋駅　A2出口すぐ

前売りチケット発売中!

闘劇'09FINALのご観戦は全席指定制となっており、自由席はありません。スペシャルシート、3日間通し券は売り切れておりますので、現在ご購入いただけるのは、ご希望の1日間のみ入場可能な指定券のみです。

なお、当日券は基本的に前売り券が余った場合のみ販売致しますので、当日会場でご購入いただけない場合があることをご了承ください。

チケットぴあで購入

チケットぴあのお店のほか、全国のコンビニエンスストア「ファミリーマート」「サークルK・サンクス」各店でもお求めになれます(期日指定券Pコード:615-715)。

また、お電話でのご予約は0570-02-9999にて受け付けております。

携帯電話からのご購入はこちら➡

ローソンチケットで購入

全国のコンビニエンスストア「ローソン」(店舗内設置の「Loppi」)にてお求めいただけます(Lコード:32220)。

また、お電話でのご予約は0570-000-407にて受け付けております。

携帯電話からのご購入はこちら➡

購入可能な前売りチケット(7月21日時点)

日程	種別	価格(税込)	備考	同時購入枚数上限
8月14日(金)	指定席	3,000円	8月14日(金)のみ入場可能	12枚
8月15日(土)	指定席	3,000円	8月15日(土)のみ入場可能	12枚
8月16日(日)	指定席	3,000円	8月16日(日)のみ入場可能	12枚

※各日のスペシャルシート、および3日間通し券は完売致しました

チケット購入と入場に関する注意事項

※会場内は全席指定です。
※チケットには限りがありますので、お早めにお求めください。
※当日券は、原則として「前売り券が余った場合」のみ販売致しますので、当日会場でご購入できない場合があることをご了承ください。
※決勝大会はビデオ・テレビ・インターネット配信など、各種媒体向け撮影が入ります。撮影されることをご了解の上、チケットのご購入・ご来場をお願い致します。
※会場内での撮影・録音は禁止しております。
※「全国決勝大会出場権証明カード」を取得されている代表選手の入場は、大会出場該当日のみ無料です。大会出場該当日の選手には観覧席と同じではありませんが、選手待機スペースを用意しております。
※この前売り券で「闘劇'09 FINAL」のトーナメント大会には参加できません。
※当日予備予選大会へのエントリーには、入場チケットおよび公式パンフレット(会場販売)に添付されるエントリーシートが必要です。
※会場内では係員の指示に従ってください。もし従わない場合、大会の運営に支障のある行為があった場合、ご退場いただくことがあります。
※チケットのご購入およびご来場は、上記にすべて同意いただいたとみなします。

決勝大会開催スケジュール

8/14㊎1st Day

ストリートファイターⅣ
2on2　全32チーム

Virtua Fighter5 R
3on3　全32チーム

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
3on3　全32チーム

8/15㊏2nd Day

タツノコ VS. CAPCOM
1on1　全32人

Fate/unlimited codes
1on1　全32人

ストリートファイター Ⅲ 3rd STRIKE
3on3　全32チーム

8/16㊐3rd Day

ブレイブルー
1on1　全64人

すっごい！アルカナハート2
2on2　全32チーム

GUILTY GEAR XX ΛCORE
3on3　全32チーム

ラストチャンス！　当日予備予選

店舗予選は終了しているが、決勝大会に参加する方法はまだ残っている。各タイトルの開催当日に、トーナメントの空き枠を埋めるための「当日予備予選」が実施されるのだ。以下の参加方法を読み、最後のチャンスにチャレンジしてみよう。

●開催日
各タイトルの決勝大会と同日

●エントリー規定数
1on1：32人 2on2：16チーム 3on3：16チーム

●当日予備予選参加方法
①チケットを購入して入場
②公式ガイドブックを購入し、添付のエントリーシートに必要事項を記載
③受付時間（朝7時～8時）内に、予備予選参加受付場所にて、係員にエントリーシートを提出
④人数が規定数をオーバーした場合は抽選となるため、所定の位置（予備予選開催場所）で待機し、当落の発表を確認
⑤抽選に当選した選手によって、予備予選トーナメントを開催

●当日予備予選参加に関する優遇措置
参加者は基本的に抽選で決定されるが、海外選手、および店舗予選優勝の赤賞状（ブロック予選が実施されたタイトルのみ）を持参し、エントリーシート提出時（前述の③）に提示した選手には、一定の優遇措置が適応される。規定数の20%程度を海外枠、40%程度を赤賞状枠とし、その枠には海外選手、赤賞状を持参した選手が優先的にエントリーされる。

赤賞状枠は、持参した赤賞状の合計枚数が多い順にエントリーされ、規定数を越えた場合、枠に入らなかった選手は優遇措置の無い選手と同様の一般抽選枠となる。

●当日予備予選に関する注意事項
※エントリーシートは、シングル戦の場合は1枚。タッグ戦・チーム戦の場合は、参加人数の枚数分だけ必要となります（一人1枚）。
※すでに、同ゲームにおける決勝大会の代表権を保有している選手の参加はできません。
※エントリー人数が規定数をオーバーした場合は抽選となります。また、抽選によって落選した場合でも（予備予選に不参加となっても）、入場チケットや公式ガイドブックの返品・返金は受け付けません。
※赤賞状による優遇措置は、赤賞状の持参数でカウントします。予選の戦績の追跡調査はせず、赤賞状が無い場合はカウントできませんのでご注意ください。
※エントリー受付事後・終了後に、海外選手としての申告や、赤賞状の追加申告などは受け付けられません（申告はエントリー受付けと同時にお願いします）。

会場限定グッズも販売!!

闘劇'09FINALの会場では、選手たちの情報や見どころをまとめた毎年恒例の公式ガイドブックのほか、下記のタオルやTシャツといった会場限定のグッズも販売される。ここでしか手に入らないため、会場に足を運ぶ予定の方は、観戦（参戦）記念に購入されてはいかがだろうか。

闘劇'09 FINAL タオル
1,200円（税込）

闘劇'09 FINAL Tシャツ
2,100円（税込）
※右記のデザインは裏面のものです

●大会名称　闘劇'09 THE 7th ARCADIA CUP TOURNAMENT
●大会主催　株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
●運営団体　株式会社エンターブレイン ライブコンテンツ局
●実行委員長　猿渡 雅史（株式会社エンターブレイン「月刊アルカディア」総編集長）
●協力　山岸 勇（BEAT-TRIBE）、松田 泰明（GAME-NEWTON）、前田 善弘（neo amusement space a-cho）

公式ホームページ
http://www.tougeki.com/

namco®
http://www.namco.co.jp

大津 誠（おおつ まこと）
㊙作戦会議通りにいけば勝利は間違いなし！ 闘劇が待ち遠しいです!!

判藤 俊介（ばんどう しゅんすけ）
折られる前に折る！ コレ人生の秘訣！

番長軍団出撃準備完了！ 悔いはなし！

闘劇優勝
作戦会議

ただいま対闘劇の傾向と対策を講義中♪

そして極秘会議は始まった！

番長　本日二人に集まってもらったのは、闘劇で優勝するための作戦会議を開こうと思ったからだ♪
miya／はめこ。　なるほどさすが番長！（笑）
番長　まずは1回戦でどことこ当たるかだよなぁ。
miya／はめこ。　シード！
番長　あるわけねーだろっ（笑）。まずは実際有力候補となると、どこのチームになるかだ。
はめこ。　前みたいに絶対にここが有力だというチームは無いよなぁ……。
miya　逆に言うと今回どこが優勝するか分からないから、どのチームにもチャンスあるよね。
番長　確かに頭抜けてる奴がいない気がするね。
miya　「えっ!?　何それ」っていうようなネタを用意している人は強いんじゃない？
番長　何か1キャラのために対策をしないといけないのがつらいよなぁ……。
はめこ。　それはあるね、確かにメンドクサイ。
miya　そうだ、韓国チームは要注意かな。ソ・ヨンドリ（デビル仁）、ヘルプミー（リー）、マーク（ロー）。
番長　ソ・ヨンドリは長いね～。
はめこ。　ずっといるよね（笑）。確かに強そう。
番長　そういえば、No Respectには何回も苦渋を舐めさせられたなぁ。
miya　ノブさんを引退に追い込んだチームだわ（笑）。
はめこ。　ノブは風邪で今回は欠場しただけだろ！
miya　No Respectと番長軍団ってかぶってる気がするんだけど……。
番長　だれがノブのポジションなんだよ（笑）。
miya　キャラとしては対策してないキャラが要注意だね。ペクだと横によけられれば問題ないけど。
はめこ。　横によけて、ドーンでいいからね（笑）。
番長　とにかくコロッと負けることがないように皆準備はよろしく！　特に「遅刻しても風呂には入ります」チームにだけは負けないように気をつけよう！
miya／はめこ。　えっ、何で？
番長　悪人「HIZAマスター」がいるから……（笑）。
miya／はめこ。　えーーーーーーそんなことで。
番長　**この会議の内容を他チームには決して漏らさぬように！**
miya／はめこ。　まかせとけ。

この3チームが来たら絶対に負けるわけにはいかない！

1：【敏感倶楽部】稼動以来初の鉄拳王「福士」率いる超敏感チーム！
2：【No Respect】実は優しい「ノビ」率いる超有能チーム！
3：【遅刻しても風呂には入ります】福岡の顔役二人が率いる曲者チーム！

ほかのチームも強豪ぞろいだが、全部勝ちに行くぜ!!

新番長軍団メンバー紹介

鉄拳番長@じゃくらー（JACK-6）
ついにこの場にやってきた！　年齢と反応を経験でぶっ飛ばすぜ！　みんなこの場を楽しんでいこうぜ！　最高で最強な闘劇をみんなで作ろう!!

miya（ペク）
今世紀最強のペク使い！　お茶目な容姿とは裏腹、緊張を自分のステータスに変えるプレイは見ていて圧巻！　「プレイは「見せる」のではなく「魅せる」んだ！」

はめこ。（リリ）
孤高の天才プレイヤー！　ここまでゲームに愛された男がいただろうか!?　こよなくゲームとフィギュアを愛する男！「ゲーム業界の潜在能力はこんなもんじゃないぜ！」

これが番長の証というべき称号の真の姿だ! なんともかわいいマークだぜ。
街でこの称号を見つけたら、迷わず対戦よろしくだぜ。いや本気で。

今月はナムコランド梅田店に参上!

今回は食い倒れの街大阪。死ぬほど串揚げを食べてきたぜ! ソース2度漬け禁止ルールは守ったぜ!!

◆VS地元プレイヤー

さて、毎度おなじみになってきた「miya」を連れて最強!? の舞台大阪へ上陸したぜ! 野試合でも一進一退だった! これが大阪か! 集合時間になるとすげー沢山の人が集まってくれたぜ! みんなありがとう!!

大阪で組み手を実施したが、総じて段位が高かった(汗)。さくさく勝利を重ねるのも時間の問題だったらしく、番長/miya共に8敗程度をくらってしまったぜ……。

さすが大阪、最強の地といわれた場所、絶対リベンジしにまた来るぜ!

特に印象に残ったプレイヤーはレイブン使いの「酒場」、ブライアン使いの「鰤丸」。特に「鰤丸」は全国最強ともいわれているプレイヤーだ! こいつの動向には要注目だぜ!

◆ランダム2ON2!

なんと女性プレイヤー二人さーや/みゆも参加した華やかな大会だったぜ! しかも大阪の最強クラスの面子も急遽参戦! ティッシュモン/鰤丸/ミヤタ/にっしん/ジョー/たまちゃんそして「ショリダー」(笑)。かなりの有名プレイヤーたちだ! ランダム2ON2なのに、番長/miya共に女性プレイヤーと組むことに! これは何の陰謀か!? しかし「miya」は一回戦で、同じ池袋勢で遊びに来ていた「不動」に完敗! さすが「miya」さん空気読んでる♪ 「番長」はなんとか頑張り、「ジョー」を撃破したりしたが、若さ溢れるスタイルの「ニモ」に敗退……。

優勝は全国屈指のアリサ使い「にっしん」とポールの「ニモ」だ! おめでとう!

「ジョー」に勝った瞬間だぜ! みんなが注目している中、楽しかった!

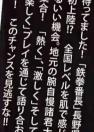
これぞ大阪! みんなノリが良くて最高だった♪

鉄拳番長 判藤の現在地 **段位:夜叉　2266勝1736敗**
ちょっと落ちすぎた! やばい……。

ナムコランド梅田店

営業時間:ナムコランド 9:00～24:00
浪花餃子スタジアム 11:00～23:00
定休日:年中無休
アクセス:JR大阪駅御堂筋口東口、阪急梅田駅南口、地下鉄御堂筋線梅田駅6番出口より各徒歩5分

ここ、梅田店は交通アクセスの良さから大阪のみならず、関西圏の強豪プレーヤーが集結し、怒涛の8台稼動で連日対戦が超盛り上がっています!! 大阪にお越しの際はぜひ立ち寄って、『鉄拳6BR』をプレイしてください♪

次回の武者修行は……

住所:長野県松本市宮田2-7　TEL:0263-26-9739
アクセス:国道19号線松本市野溝交差点近辺
※関東のプレイヤーよ、夏の信州へ避暑に来ないか? 新宿から高速バスで3時間で松本駅だ。往復でも6000円かからない。みんな松本で番長と対決だ!!

～世界の拳道場から～

拳道場　検索

お洒落な人と街、神戸に誕生した「フェニックスプラザ摩耶店」は、今月7月4日で一周年を迎えました。鉄拳プレイヤーの来店も多くなり、お蔭様で鉄拳大会も開催できるようになりました。夕方以降は神戸界隈からプレイヤーが集まり、白熱のバトルが繰り広げられています。

店内は開放的なフロア作りで、通路も広く店内は禁煙(喫煙室あり)です。皆さん気持ちよくプレイに集中する事ができますよ! 無料駐車場も完備しておりますので、お近くにお越しの際は、ぜひお立ち寄りくださいね。

レバーとボタンのメンテにはこだわってます!!

スタッフ加藤

7/19巣鴨鉄拳大会に番長参戦!!

鉄拳番長闘劇用JACK-6がこの右の画像だ! 赤の闘気にナムコの旗を装着して戦闘準備完了。まずは慣らしもかねて7/19巣鴨鉄拳大会に参戦してきたぜ。当日は女性限定大会に、鉄拳開発者トークライブ、ランダム3on3と盛りだくさんの企画でギャラリー含めて、100人以上は集まって大いに盛り上がったぜ。3on3はさすがPC巣鴨だけあって強豪揃い、厳しい闘いだったが楽しめたぜ!

照準はあくまでも闘劇本選。新JACK-6で大暴れするから、皆期待していてくれよな!!!

巣鴨鉄拳大会で初お披露目! これが鉄拳番長闘劇用JACK-6だ! 赤の闘気にナムコの旗を装着!

ご意見募集中!
読者の皆様よりご意見募集しています。
本誌巻末のアンケートハガキ(切手不要)か官製ハガキにてお送りください。
あて先:〒102-8790　東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部「月刊ナムコ魂」

特集1 まるごと DAEMON BRIDE

ガチ勢も萌え勢も必読！ 0から100まで徹底的にフォロー!!

ついに稼働を迎えた、エクサムが贈るこの夏イチ押しの注目2D対戦格闘『デモンブライド』！ アルカディアでは、巻頭特集として本作を大ボリュームで掲載!! システム解説や各キャラごとの対戦攻略はもちろん、世界観を知るための人物相関図や設定原画、インタビュー、そして格ゲー初心者でも本作を楽しめる初心者向け攻略など、あらゆるプレイヤーにマッチする記事が満載！ 簡単操作でド迫力のバトルを体感できる『デモンブライド』、食わず嫌いで遊ばないでいると後悔するぞ!!

デモンブライド
■メーカー：EXAMU
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2009年7月16日（稼働中）
■使用基板：eX-BOARD

INDEX

STORY

古の時代より続く、天使と悪魔の戦い。
終わりも見えず混沌としたその世界に、変如として閃光が走った。

開かれ、つながったもうひとつの“世界”。
そのさきに新たな力を求め、彼らは地上へと舞い降りる。
降り注ぐ光と闇。

その中には7つの“大罪”を背負った強大な悪魔と、
彼らに対抗する力を持った荘厳な天使の姿も在った。

関東の中心部で起きた大災厄……
“東京大事変”
それから7年、“神聖教団レギオン”によって救われ、鳥籠に覆われた“聖域都市東京”。
東京大事変によって生じた次元の歪みはふたつの世界を不安定につなげ、
街には天使と悪魔、そして彼らの力を得た“契約者”が存在していた。

“神聖教団レギオン”の中枢“教立ステラ学園生徒会”。
生徒会長である“皇久遠”は学園一の力を持つ天才と謳われ、
“天使ミカエル”との契約者候補と噂されていた。
しかし、久遠は己の信念を貫くためにより強い力を求め、
神に反旗を翻し堕天した“悪魔ルシフェル”と契約する計画を進めていた。

そして儀式執行の日。
学園で起きた事件が鳥籠の世界を揺り動かす。

天使と悪魔、そして人。
それぞれの宿命は複雑に絡み合い、東京は戦いの舞台となる。

—開幕の鐘は契約の誓い。閉鎖された東京で、契約者たちが舞う—

『デモンブライド』をより深く楽しむために

全契約者相関図

天使と悪魔、その強大な力を得た契約者たちの、人間関係をまとめてみた。物語の理解を深めるほか、キャラ選択の参考にしよう。

次のページからは、本作のシステム群を紹介するぞ！

学園執行部
学園高等部
学園中等部
教団
スラム街勢力(バンド)

獅堂 明日真
橘 蒼矢
皇 久遠
闇咲 紅花
天羽 零彗
皇 にいな
惟 乃亜
三月原 結 エメリア
リヒト・ウルフスタン・シュヴァルツ
ダスク
ドーン
イヴ
ぺこ丸
しふぉん

ブタ、マルカジリ
友人だけど敵対関係
友人
腐れ縁
リーダー
幼馴染 ほのかな想い
幼馴染
憧れ、ファン
お互い顔は知ってる
友人、生徒会仲間
対抗心
元執行部仲間、敵
元執行部仲間
兄妹
尊敬
気になる友人の兄
手のかかる生徒
先輩後輩
ちょっと気になる
クラスメイト
生徒
口うるさい弟子
もう少ししっかりしてください神父様
元先輩後輩
なんだかすごく気に入らない
元生徒、行動が気になる
なぜか気になる
気に入らない なんだか
ワンちゃんかわいいー
ご飯と名前をあげた
何となく覚えている
ご飯と名前をあげた
何となく覚えている
スカウト
趣味が合わない
ボス、いい女
部下
相棒
忠誠
忠実な部下
ブタさんかわいいー
友好的
敵対的
その他

立ちふさがる謎の強敵
ボスキャラクターが判明！

CPU戦を進めると出現する、新たな契約者たちの存在が判明！　ほかの契約者とは一線を画す能力を持つ、彼らの目的とは……？

神を宿しし闇と光の創世者(ゴッド・オブ・オール)
法皇ディエス・イレ・デウス

「還してもらおう、貴様の全てを」

終末を告げる断罪の仮面
ジャッジ

「罪深き人間どもよ、審判の時は来た」

中ボスとして現れる仮面の男。彼に心酔する堕天使ともども、だれかに似ている……？　謎の一端は、物語の中で明かされる。

破滅を招く混沌の剣(カオス・ブリンガー)
堕天使ミカエル

「全てを、貴方の望むままに」

失われし模倣の古神(アンシエント・フール)
造物神デミウルゴス

東京を鳥籠で覆った張本人であり、神聖教団レギオンの謎多き長。世界の創造すら可能な造物神の力で、彼が目論む計画とは!?

天使と悪魔の闘いへと赴く前に……

画面の見方&基本操作

本作は画面の上下にゲージがあり、さまざまな場所から情報が得られる。ゲームを始める前に、あらかじめ基礎知識を覚えておけば、それだけゲームの上達が早くなる。まずは一通りチェックしてみよう。

画面の見方 ～ゲージの場所と見方を覚えよう～

❶勝利数／スコア：対戦プレイ時はWIN○○の勝利数、一人プレイ時はそのときのスコアを表示。
❷体力ゲージ：プレイヤーの体力を表す。これが0になると1ラウンド取られる。
❸タイム：試合の時間を表す。タイムオーバー時は体力ゲージの多い側の勝利となる。
❹取得ラウンド数：体力をゼロにする、またはタイムオーバー時の体力が多いと取得。ただし、ドロー時は両者が1本ずつ取得。また、最終ラウンドの引き分け時は両者ゲームオーバー。
❺エンゲージレベル：射撃攻撃の強さを表すゲージ。射撃を使うごとに増加する。また、1ラウンド敗北ごとにゲージが1増加。ブライドパージ使用時は通常1、MAX時は2減少する。
❻各種メッセージ：戦闘中に発生する各種要素が表示される。連続技のヒット数は空中復帰不能時には青、可能時には赤く表示される。そのほかにはカウンター、攻撃をダッシュでキャンセルするブライドキャンセル時などに表示される。
❼ブライドゲージ：射撃攻撃、ダッシュなどに使用する。ゲージが赤い間は各行動が使用できないほか、射撃攻撃や必殺技で体力をケズられるようになり、ケズリダメージでK.O.されるようになる。
❽フォースゲージ：EX必殺技、カウンター、超必殺技を使用する際に必要なゲージ。

基本操作 ～基本だけあって重要なものばかり～

●A（弱）、B（強）攻撃

Aはスキが小さいが威力の低い攻撃。Bは威力は高いがやや硬直が長い。また、A→Bのように続けて押すことによって、連続攻撃を出すことが可能。キャラによってそのルートは多彩（キャラ別攻略の欄外参照）。

●C（射撃）攻撃

ブライドゲージを消費して、射撃攻撃を繰り出す。ボタン押しっぱなしでタメが可能。また、レバーとの組み合わせによって、異なった性質・軌道の射撃を出す。射撃攻撃の後はジャンプキャンセルが可能だ。

●D（ダッシュ）

ブライドゲージを消費してダッシュする。ダッシュはレバーとの組み合わせで任意の方向に移動でき、Dボタン押しっぱなしで距離を伸ばせる（一部キャラを除く）。また、このダッシュ中は射撃攻撃を無効化できる。

●ダッシュ攻撃

ダッシュ中にA～Cで出る専用の攻撃。Aは攻撃前に飛び道具無敵が切れるが追撃を決めやすく、Bは攻撃発生後も飛び道具無敵が続き、ヒット時は壁に吹き飛ばすものなどがある。Cはキャラによって異なる。

●投げ　投げ抜け

AD同時押しで出せる攻撃で、全キャラ空中でも可能。間合いは狭いものの、ガードを崩す手段として重宝する。なお、投げられたときにAD同時押しで、投げ抜けが可能。投げ後の状況はキャラごとに違う。

●2段ジャンプ　ハイジャンプ

ジャンプ中に再度ジャンプ入力で2段ジャンプ。地上で下要素に入れてからジャンプ入力でハイジャンプになる。2段ジャンプは、ハイジャンプ後も可能。空中での軌道を変化させる際に、どちらも役立つ。

●フロントステップ　バックステップ

どちらも地上のみ可能。フロントステップ中は、攻撃を押すとそのまま攻撃に移行できる。バックステップは一定距離を後退する動作で、無敵時間が長い。接近戦では相手の打撃に対する緊急回避に使える。

●ガード

ジャンプ攻撃や中段攻撃は立ちガードで、しゃがみ攻撃などの下段攻撃はしゃがみガードで防げる。空中ガードはジャンプ攻撃と射撃を防げるが、地上攻撃はガードできないので注意すること。

●シンプルモード時の変化

シンプルモード時はAが弱攻撃、➡+Aが強攻撃、しゃがみAがしゃがみ弱攻撃、⬇+Aがしゃがみ強攻撃に変化。ジャンプAはジャンプ強攻撃となる。Bはレバーとの組み合わせでさまざまな必殺技が出せる。

特殊操作&システムインデックス

行動	コマンド	解説
ブライドキャンセル	A、B、C攻撃中にD（ブライドゲージ消費）	P11
ブライドパージ	ダメージ中にABC同時押し（エンゲージレベル1～2消費）	P11
カウンター	ガード中に➡+AB同時押し（フォースゲージ1消費）	P11
EX必殺技	必殺技コマンド+AB同時押し（フォースゲージ1消費）	P11
超必殺技	キャラ固有コマンド（フォースゲージ3消費）	P11

行動	コマンド	解説
エンゲージクライマックス	エンゲージレベルMAX中にABC同時押し	P11
空中復帰	空中やられ中に⬅or➡+AorBorC	P12
受け身	壁や地面にぶつかる前にD押しっぱなし	P12
リフレクト	ガード中にBC同時押し（ブライドゲージ消費）	P12

敵を知りシステムを知れば、百戦危うからず!!

ゲージ関連のシステム

本作には体力ゲージのほかに、3種類の特殊なゲージが存在する。それぞれゲージを消費して使える行動が違っているため、これらのゲージの性質を理解することは非常に重要となる。

Textがーくん

フォースゲージ

フォースゲージは攻撃を当てたり、攻撃を受けたりすることで増加する。このゲージを一つ消費することで、カウンターやEX必殺技を使用できる。

カウンターはガード状態から攻撃を出して反撃する行動で、強力な連係に対しての切り返しに便利。EX必殺技は強化された必殺技を出せて、通常の必殺技よりも性能が高い。対射撃無敵などの各種無敵が付加されたり、ヒット後に追撃できるようになる技が多いので、性能を把握しておこう。

フォースゲージ3消費で出せる超必殺技は、高威力を活かして連続技にするのが基本。無敵時間が存在するものも多く、割り込みなどに使える。

超必殺技はブライドパージで回避されないので、最後のトドメに最適。EX必殺技を使わずに温存するのも手だ。

ブライドゲージ　～ゲージ管理を徹底せよ～

ブライドゲージは射撃攻撃、ダッシュ、リフレクト、ブライド必殺技、ブライドキャンセルを出すのに必要なゲージ。初期状態からMAXまでたまっており、消費すると一定時間後に自動的に回復を始める。ブライドゲージをすべて消費してしまうとゲージが赤くなり、5カウント強の間はブライドゲージを消費するすべての行動とブライドパージが使用不可能になる。この状態はけん制、連続技、防御すべてに影響が出るので、ブライドゲージは消費し過ぎないよう細心の注意を払おう。

ダッシュはブライドゲージを25%消費する。ブライドキャンセルはダッシュとほぼ同じ行動で、ブライドゲージの消費量は変わらない。リフレクトはガード中にBC同時押しすることで相手を弾き飛ばし、間合いを離せる防御手段。射撃攻撃にリフレクトした場合は、相手本体のみ弾き飛ばせる。画面端に相手を追い詰めた状況で使用すると、間合いを離せないので使わないように。ブライドゲージを25%消費するので、連続で使うと危険だ。基本的に射撃攻撃は立ちC<レバー入れC<ブライド必殺技の順に消費量が多くなっていく。

通常はケズリダメージでK.O.負けはしないが、ブライドゲージが無くなった状態ではケズリでもK.O.負けする。

ダッシュCはダッシュ+射撃分のブライドゲージを消費する。強力な技は多いが、使い過ぎないようゲージ管理を徹底しよう。

リフレクトは、基本的にガード時と硬直が変わらず、遠距離の射撃攻撃に対してリフレクトで本体を跳ね返してもほとんど意味が無い。

エンゲージレベル　～レベル上げを意識する～

エンゲージレベルはレベル1から始まり、1→2→3→MAXの順にたまっていく。レベルが上昇すると、射撃やブライド必殺技が3段階に（レベル3とMAXは同じ）強化される。攻撃を当てたり、攻撃を受けるとハート型のメーターにゲージがたまっていく。射撃攻撃やブライド必殺技は出した瞬間にもわずかに増加するのでお得だ。

ほかにも、ラウンドを勝利した側は、K.O.勝利時は1レベルの半分ほどゲージがたまり、タイムアップで勝利時は逆に1レベルの半分ゲージが減る。また、ラウンドを取られた側は1レベル分ゲージが増加する。エンゲージレベルのたまり方は、1ラウンド目の終わり際にレベル2に上がるかどうか、ぐらいの早さだ。基本的には、ブライドパージを使わずエンゲージレベルを上げることを優先しよう。

しゃがみ時の座高が低いキャラクターに当たらなかった射撃攻撃が、レベル3以上になると当たるようになる場合も。

ブライドパージ、エンゲージクライマックス

ブライドパージは、やられ状態から相手を吹き飛ばす攻撃を繰り出す緊急回避行動。このとき、自身はやられ状態からは復帰しないので気を付けよう。エンゲージレベルが2以上になると使用可能になり、2～3の間はレベル1消費し、MAX時はレベル2消費する。

エンゲージクライマックスは、レベルMAX時のみ使用できる。この状態は、攻撃力+防御力の上昇／ブライドゲージの全回復+消費量減少／超必殺技の強化といった恩恵を受けられる。特に超必殺技は威力が上がり、演出変化だけでなく、フォースゲージの量に関係無く使用できる。一定時間経過か超必殺技orブライドパージ使用で効果は終了する。

なお、発動と同時に暗転し、暗転が解けるとすぐに動き出せるのでスキが無い。これを利用して、相手が起き上がった直後にエンゲージクライマックスを発動してみよう。暗転中に相手の行動を判断し、最適な行動を選択できるので、強力な起き攻めになるぞ。

ブライドパージ後は、ブライドゲージがすべて無くなった状態に陥る。無闇に使用すると危険だ。

エンゲージクライマックス中に相手の攻撃を確認したら、無敵時間のある超必殺技などで反撃しよう。

2D対戦格闘の新機軸！

デモンブライド式 対戦セオリー

攻撃の幅が広がる「ダッシュ」と守りを堅牢なものにする「リフレクト」。これら二つのシステムを交えつつ、デモンブライドのセオリーを紹介する。そのほか、対戦で役立つシステムについても解説しよう。

Text:OYZ

攻撃編 ～飛び道具を起点に攻める～

「射撃ボタン」があることから分かるように、本作には全キャラに飛び道具がある。そのため、飛び道具の性質に応じた駆け引きが重要となる。

●速射型：弾速の速い速射系の場合、相手の飛び道具をけん制しながら先手を取れる。真横に進む飛び道具なら、相手との横軸を合わせて使おう。

●サーチ型：相手の位置をサーチして出現する飛び道具の場合、発生が遅いものの本体が動けるまでは早め。相手の攻撃が届かない超上空から撃ち下ろしつつ、本体で跳び込み攻撃する戦法が強力だ。

●特殊型：遅めの飛び道具は、速射型と撃ち合うと発生前につぶされることが多い。その代わり、弾が放射状に広がったり、誘導性能が非常に高かったりと、性能に＋αの部分がある。ダウンを奪った後など、有利な状況で出すといいぞ。

なお、いずれの飛び道具もけん制の一つに過ぎず、本命となるのは跳び込み。これをガードさせれば従来の2D対戦格闘同様、投げや中段攻撃で崩せる。けん制を回避し、跳び込みを狙え！

飛び道具の種類は豊富だが、いくつかに分類される。その特徴を生かす立ち回りを覚えて、攻めの起点にしよう。

←サーチ系の飛び道具は、上空から撃ち出して跳び込むのがセオリー。斜め下に撃ち出す速射系の飛び道具と組み合わせても強い。

→飛び道具でけん制し、最終的にはジャンプ攻撃から崩す。めくり性能のある攻撃なら、真上から跳び込むだけでガードを揺さぶれる。

攻撃編 ～ダッシュ～

Dボタンで出せるダッシュは、全キャラ共通で動作中「飛び道具無敵」が継続する。さらに、ダッシュBのみ、攻撃判定発生後まで飛び道具無敵がある（例外的に、紅花と蒼矢は飛び道具無敵が消える）。ただし、被カウンター扱いなので打撃に弱い。

つまり、遠距離では「飛び道具は打撃に強く」、「打撃はダッシュに強く」、「ダッシュは飛び道具に強い」といった三すくみになっているわけだ。

←飛び道具に対しては、このダッシュBを合わせていこう。カウンターヒットした場合には、さらなる追撃が決まる。

→Dボタン押しっぱなしでダッシュを継続できるが、キャラによって若干違う。大きく異なるはダスクとペこ丸で、ほとんど継続しない。

防御編 ～とりあえずリフレクト！～

リフレクトの狙いどころは主に三つ。

一つ目は、相手の跳び込みに対して。タイミングが取りやすく、相手はその後の地上攻撃を空振りしやすい。暴発が怖いので、跳び込みをガードしたことを確認してリフレクトを入力するのが理想。

二つ目は、空対空で相手のジャンプ攻撃をガードした際。このときリフレクトしないと着地が間に合わず、相手の地上攻撃をくらうことが多い。

三つ目は、遅めの飛び道具と同時に相手が接近してきた場合。飛び道具にリフレクトすれば、相手本体も大きく押し返す。飛び道具のガード硬直中に攻められることが無くなるぞ。そのほかにも、自分なりのポイントを見付け、どんどん活用しよう。

空対空で相手のジャンプ攻撃をガードしたら、リフレクトする。その後は、地上技が届かない間合いになる。

防御編 ～バックステップ～

バックステップには、全キャラクター共通で出始めから打撃と投げに対しての無敵時間がある（射撃無敵もわずかに存在）。動作の後半にはスキがあるものの、タイミングさえ合えば優れた回避手段になる。ただし、飛び道具に対しては動作中ずっとやられ判定がある状態なので、注意が必要だ。

バックステップが対戦で活躍するのは、主に起き上がりの場面。暴れやガードに交ぜての第三の選択肢として使うといい。特に、無敵必殺技を持たないキャラクターに取っては、心強い回避テクニックになるぞ。

ニュートラル空中復帰で回避

ニュートラルの空中復帰は、高度制限がある（超低空では×）ものの、➡or⬅の空中復帰に比べて素早く着地できる。

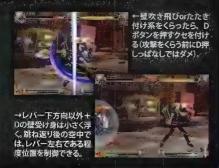
このくらいの高さでニュートラル空中復帰すれば、無敵時間の間に着地できる。

壁受け身と地面受け身のクセを付ける

壁にたたき付け技や地面にたたき付ける技をくらった後は、ほとんどの場合受け身が可能。これらの技をくらった後は、「素早くDボタンを押す（押しっぱなしにする）」クセを付けて、余分なダメージを防ごう。

なお、壁受け身はレバー下方向以外（ニュートラルも含む）とレバー下方向の2種類がある。前者は三角飛びのように小さくジャンプし、後者はすぐに着地する。状況に応じてこの二つの受け身を使い分けるといい。

←壁吹き飛びorたたき付け系をくらったら、Dボタンを押すクセを付ける（攻撃をくらう前にD押しっぱなしではダメ）。

→レバー下方向以外＋Dの壁受け身は小さく浮く。跳ね返り後の空中では、レバー左右である程度位置を制御できる。

ステラ学園の話題のアノ二人が初心者を救済!

教立ステラ学園相談所

Text:よるよる

本作で2D対戦格闘ゲームデビューするルーキーのために、教立ステラ学園生徒会執行部会長・皇 久遠さんと元生徒会執行部副会長の天羽 零彗さんにバトルの基本について解説してもらったぞ。

簡単操作でそう快バトル!

シンプルモードで遊んでみよう!!

キャラクター選択前に、操作モードを選ぶことができる。慌ててボタンを連打してしまわないように気を付けろ。

初心者には、必殺技やコンビネーションを簡単に出すことのできるシンプルモードをオススメしておこう。Aボタンは通常技ボタン、Bボタンは必殺技ボタンになっていて、レバーの方向と必殺技ボタンの組み合わせで出せる技が変化する。

例えば零彗の場合であれば、Bを押すことで魔刃閃、⬇＋Bで黒翼刃、⬅＋Bで邪影連斬を出すことができるというわけだ。なぜ零彗のことについてそんなに詳しいのかだと？　生徒会のデータベースにあっただけだ。個人的な理由は無いので、邪推はしないことだ。

←レバーの入力は、力まず正確にするのが闘いの掟だ。自分が思った通りの行動が起こせるようになるまで、精進するのだな。

→画面最下部のフォースゲージが満タンまでたまっている状態でABを同時押しすると、高威力の「超必殺技」を繰り出せるということも覚えておけ。

ガードについての基本事項

相手の攻撃が来た際に、レバーを後ろに入れるとガードで防ぐことができる。

真後ろに入れると立ちガードと、斜め後ろに入れるしゃがみガードでは、ガードできる技が異なるので注意するのだ。

基本的には、ジャンプ攻撃に対しては立ちガード、地上からの攻撃に対してはしゃがみガードと覚えておくといい。

0から始める『デモンブライド』

闘いの基礎を覚えよう!

シンプルモードで勝つための基礎は、俺が解説しよう。黒に染まる覚悟があるヤツは付いてきな。

攻撃を繰り出して体力を奪え!

遠距離からはCボタンの射撃、近距離ではAボタンの通常技で攻めるのがデュエルのセオリーだ。やみくもに攻撃を出すのではなく、相手に当たるように出すことを心がけな。

Aボタンの攻撃が相手に触れれば、続けてAボタンを押せばコンビネーションを繰り出せるので覚えておくといい。コンビネーション中に必殺技や超必殺を出すこともできるが、ガードされていたらスキの大きい技を出さないように注意するんだぜ。

俺や久遠は、コンビネーションから超必殺技が連続技になる。必殺技からつなげようぜ。

やっかいな射撃に対抗する

遠距離から相手の射撃が飛んできたら、こちらも射撃で撃ち消すか、ジャンプで避けろ。後は、Dボタンで出せるダッシュを使って、射撃攻撃を消しながら移動するのもアリだ。移動したい方向にレバーを入れながらボタンを押しっぱなしにして走り抜けな。Dボタン押し続けでダッシュする距離が伸びることを忘れるなよ。弾を通り抜けた後はダッシュ攻撃で奇襲するのも面白いな。ブライドゲージを消費するので多用は禁物だ。

避けにくい射撃は、ダッシュですり抜ける。相手の技によってはそのスキにダッシュ攻撃をたたき込めるぜ。

接近戦での攻防を知る

接近戦では通常技を使ってダメージを与えたいが、相手が攻めてきている場合はガードを使ってしのぐことも大事だぜ。ガードについては生徒会長サマが説明していたように、立ちガードとしゃがみガードを状況によって使い分けるんだ。ガードした後に反撃できる技は少なくないから、反撃用に使う連続技をしっかり練習しておけば、ガードから一気に勝負を決められることもあるんだ。

相手の攻めに対しては、技を出して割り込む、ガードする、避ける、いろんな選択肢がある。こういった選択肢を使い分けて、いろいろなかけひきができるようになってくりゃ、もう初心者は卒業だ。ハートの震えるようなデュエルを楽しもうぜ！

←俺の黒翼刃は、技の出かかりが打撃に対して無敵だ。相手のジャンプ攻撃を、コイツで迎撃できれば理想だ。

→強いヤツの動きを見るのも、オススメの練習法だ。自分にできそうなことは、どんどん取り入れな。

さらなるステップアップを

自分の技を理解するのはもちろんだが、相手の技の性質を知っておくのも一流の条件だ。とんでもない位置から攻撃してくるヤツや、地上技なのにしゃがみガードできない技を持ったヤツなんかも居るから、しっかり勉強しておくんだぜ。

自分を知った上で敵を知れば、相手の闘い方に対する対策もひらめくものさ。強力な技にも、必ず対策はあるぜ。

☞ 次のページからは、読みごたえ満点のキャラ別攻略がスタート！　シンプルモード攻略もあるぞ!!

Text：パチ

使いやすい射撃技に、無敵技、けん制技とバランスよく技をそろえた久遠。対空やジャンプBで白き力の裁きを下せ!!

COMMAND LIST

特殊技			
➡＋A、空中で➡＋B			
	技名	コマンド	シンプル
必殺技	ヘブンスラスト	⬇⬊➡＋AorB	B
	エリアルジャッジ	➡⬇⬊＋AorB（空中可）	⬇＋B（空中可）
	クレストバッシュ	⬇⬋⬅＋AorB	⬅＋B
ブライド必殺技	ラヴ・セイバー	⬇⬊➡＋C（空中可）	➡＋C（空中可）
	ラヴ・ライトニング	➡⬇⬊＋C（空中可）	⬅＋C（空中可）
	ラヴ・フラッシュ	⬇⬋⬅＋C	－
超必殺技	セイクリッドジャッジメント	➡⬊⬇⬋⬅➡＋AB同時押し	AB同時押し

CV：宮野 真守

主人公役という使命をまっとうするため、あらすじなどにあるヒントを見逃さないよう、しっかりと集中してキャラクターを作っていきました。過去に演じた役などは意識せず、これまでに無いキャラクターになるよう頑張らせていただきました。ミカエルと声を合わせるセリフがいくつかあり、それらは能登さん（※ミカエルCV）の優しい声で癒されながら演じましたので、ぜひ聞いてみてください（笑）。

主要技

↓Aは発生が早い。Bは発生が遅いが多段。EXは発生が早くヒット数は多い。主にA、EX版を連続技に使おう。

↓ミカエルが出現し、相手の位置に雷を降り注ぐ飛び道具。発生はやや遅いので画面外やジャンプ➡＋B後に出そう。

ヘブンスラスト

↑対空技。出始めがAは打撃無敵。Bは飛び道具無敵、EXは無敵。また、地上B、EXは一段目が空中ガード不能。

ラブ・ライトニング

↑前方に突進して剣を振り下ろす超必殺技。Aヘブンスラスト2段目をキャンセルし、連続技に組み込むのが有効。

基本攻略

★ジャンプBで十字架を刻み込め!!
★ラブ・ライトニングで聖なる攻めを!!

しゃがみAは連打可能な下段攻撃で、地上戦の連続技の始動に使える。距離が近いときは立ちB、遠いときはしゃがみBにつなげるのが基本。➡＋Aは立ちAからしかつながらないが、そこそこリーチが長い。立ちBは1段目の攻撃判定が大きく、対空に使え、2段目は中段かつダウンを奪う。しゃがみBはダウンを奪う下段技だ。ジャンプBは攻撃判定が強く、メインに使う跳び込み技。C、ジャンプ⬇＋Cは正面に弾を飛ばし、押し続けで弾数が増える。

対空には前述の立ちB1段目のほかにも、真上に弾を撃つしゃがみCや、発生の早いジャンプAも有効だ。そのほか、ジャンプ➡＋Bは2段技で2段目ヒット時に地面にたたき付けるので、連続技の締めに使いやすい。射撃の➡＋Cは画面の半分程度を進む弾速の遅い誘導弾を飛ばす。ダッシュBは相手の射撃に合わせて使おう。

両手をクロスさせて跳び込むジャンプB。攻撃判定が強く、めくりを狙いやすい。射撃を盾に接近戦を仕掛けよう。

必殺技のクレストバッシュは地上の上／中段攻撃を防ぐ当て身技だが、足元には判定が無いので打点の低い攻撃は下段以外でも防げない。当て身成功時は反撃を決め、EX版はヒット後に追撃が可能。なお、射撃を防ぐ効果もある。ラブ・フラッシュは対飛び道具のバリアを張るが、それほど性能は高くないので、無理に使う必要は無いだろう。

基本的にはジャンプ⬇＋Cやラブ・ライトニングを盾に、攻めるときはジャンプBで跳び込みしゃがみAか投げ、相手が攻め込んできた場合は立ちB、しゃがみC、ジャンプAを使い分けて迎撃しよう。

→画面端に追い詰めた状態なら、ダッシュ立ちBが有効。攻撃判定が大きく、相手のジャンプを防ぎつつ攻勢を維持できる。

←立ちB1段目からはしゃがみCにつなぐ。ヒット時はジャンプBへ。ガード時はジャンプや必殺技でフォローすること。

連続技

①	【しゃがみA×2→しゃがみB】Ⓒ▶Aヘブンスラスト（2段目）Ⓒ▶セイクリッドジャッジメント
②	【しゃがみA→立ちB（1段目）→立ちCorしゃがみC】Ⓙ▶ジャンプ【B→C】Ⓙ▶ジャンプ➡＋B
③	投げⒹ▶（⬆＋D）→ジャンプ【B→C】Ⓙ▶【A→➡＋B】
④	（画面端）しゃがみA×2→しゃがみB→ヘブンスラストEX×2→（エンゲージクライマックス発動）→ヘブンスラストEXⒸ▶セイクリッドジャッジメント

①のヘブンスラスト2段目キャンセルは、ヒットした瞬間でないと外れるので注意。②は立ちBヒット時に近い場合はしゃがみC、遠ければ立ちCに切り替えるのが理想。ジャンプ➡＋B後はラブ・ライトニングにつなぐ。③は⬆＋Dの硬直が切れてからジャンプBを出すのがコツ。難度を落とすならジャンプBからエリアルジャッジEXに。④はヘブンスラストEXからヘブンスラストEXを最速で出すこと。

シンプルモード攻略

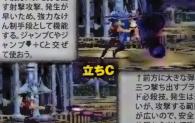
まずはDを使って上空を位置し、ジャンプ⬇＋Cやラブ・ライトニング（⬅＋C）を出して、ジャンプAで相手を攻撃しよう。地上に降りたら、投げかしゃがみAを連打するのが有効だ。相手がジャンプ攻撃を出してきたら、⬅＋AやしゃがみC、⬇＋Bでの反撃を狙ってみよう。連続技はしゃがみA→立ちA連打や、しゃがみAを連打し、射撃攻撃を出したらジャンプA連打に切り替えればOKだ。

シンプルモードでは、対空技の使い分けが重要となる。エリアルジャッジは⬇＋Bで出せるので効果的に使おう。

DB事典
コンビネーション:【立ちA→➡+A、立ちB、しゃがみB、立ちC、➡+C、しゃがみC】、【しゃがみA→立ちA、➡+A、立ちB、しゃがみB、立ちC、➡+C、しゃがみC】、【➡+A→立ちB、しゃがみB、立ちC、➡+C、しゃがみC】、【立ちB→立ちC、➡+C、しゃがみC】、【しゃがみB→立ちC、➡+C、しゃがみC】、【ジャンプA→ジャンプB、ジャンプ➡+B、ジャンプC、ジャンプ➡+C、ジャンプ⬇+C】、【ジャンプB→ジャンプ➡+B、ジャンプC、ジャンプ➡+C、ジャンプ⬇+C】
射撃コマンド:立ちC、➡+C、しゃがみC、ジャンプC、ジャンプ➡+C、ジャンプ⬇+C

↓上昇しながら攻撃を繰り出す必殺技。A版は打撃、B版は射撃に対して無敵時間が存在する。技の出かかり部分は空中ガード不能だ。

↑前進しながら刃で攻撃する。A版は最後までガードさせれば有利になるが、リフレクトから反撃されやすいのでB版も交ぜていこう。

↓前方に弾を打ち出す射撃攻撃。発生が早いため、強力なけん制手段として機能する。ジャンプCやジャンプ⬇+Cと交ぜて使おう。

↑前方に大きな弾を三つ撃ち出すプライド必殺技。発生は遅いが、攻撃する範囲が広いので、安全な位置から出して攻めの起点にしよう。

Text:よるよる

スタンダードながら高性能な技を多く持つ。フォースゲージ使った連続技を、さまざまな状況から狙っていけるのも強みだ。

基本攻略

★リーチの長い技からEX魔迅閃につなげよう
★神魔堕獄剣を決められるポイントを見逃すな

遠距離では立ちCやジャンプCといったスキの小さい射撃攻撃でけん制。安全な位置から我のチカラを見よを出すことに成功したら、弾を追いかけるようにして相手に接近して、連続技を狙いにいくのが零彗の基本戦術だ。相手の射撃攻撃に対しては、ダッシュで抜けるのもいいが、➡+Cで相手の弾をかき消しながら攻撃するのも有効だ。飛び道具を反射する我が怒りを受けよや、対飛び道具無敵のある神魔堕獄剣などと併用していけば、相手はうかつにけん制技を出せなくはるはずだ。

近距離ではリーチの長いしゃがみAや立ちBから連続技を狙ったり、➡+Bで相手のしゃがみガードを崩しにいこう。➡+Bはガードさせることさえできれば、着地硬直を必殺技や射撃でキャンセルできる。着地をキャンセルして邪影連斬を出せば、通常技や投げで反撃しようとした相手にヒットするぞ。フォースゲージが3本ある場合には、邪影連斬をヒット確認して神魔堕獄剣までつなげられるので見返りが大きい。

また、ダッシュ【A→C】のコンビネーションはダッシュC部分をガードさせれば零彗側が大幅に有利になる。ここからはジャンプ攻撃や➡+B、投げなどでガードを揺さぶりにいこう。画面中央で⬅投げを決めた後は、前方ハイジャンプからレバーを左右に入れてジャンプ軌道を制御すれば、ジャンプ⬇+Bを表裏の二択攻撃として使うことができることも覚えておこう。

ダッシュCをガードさせた後は強気に攻めていこう。発生がやや遅いので、出かかりをつぶされないように注意。

→⬅投げは受け身を取られないので、安定した起き攻めを仕掛けることが可能。オススメは前方ハイジャンプからの……、

←ジャンプ⬇+Bを使った表裏の二択攻撃。レバーの前後でハイジャンプの軌道を制御しよう。

連続技

①	しゃがみA→立ちB→魔迅閃EX→ダッシュしゃがみB→立ちC(J)ジャンプA→ジャンプA→ジャンプB→ジャンプC(C)B黒翼刃
②	⬊+B(D)(➡+D) C→ジャンプA→ジャンプA→ジャンプB→ジャンプC(C)B黒翼刃
③	➡+C(C)(エンゲージクライマックス発動)→神魔堕獄剣
④	立ちB(C)魔迅閃EX→邪影連斬EX×2→(エンゲージクライマックス発動)→しゃがみA(C)B邪影連斬(C)神魔堕獄剣

①はフォースゲージを1本使った連続技。ゲージが無い場合、しゃがみB→立ちCからジャンプキャンセルしてジャンプAにつなごう。②は判定の強い⬊+B始動。③はジャンプの移行モーションをキャンセルしてエンゲージクライマックスを発動するのがポイント。事前にレバーを上に入れっぱなしにしておけば、ヒットしたのを確認してから発動できる。④は画面端で狙える高威力連続技となっている。

シンプルモード攻略

遠距離では、立ちCやジャンプCを相手に当たるように撃って、相手の動きを制限する。相手が弾を避けながら跳び込んできた場合には、⬇+Bの黒翼刃で迎撃していこう。自分から接近する場合はジャンプ⬇+Aを使って跳び込み、しゃがみA→しゃがみAからの邪影連斬(⬅+B)を狙っていこう。フォースゲージがある場合には、邪影連斬だけでなく神魔堕獄剣につなぐこともできるぞ。

神魔堕獄剣は、射撃技をすり抜けながら突進する。距離を詰めつつ攻撃するので、技のスキなどにも狙っていける。

COMMAND LIST

特殊技			
➡+B、⬊+B、空中で⬇+B			
	技名	コマンド	シンプル
必殺技	魔迅閃(まじんせん)	⬇⬊➡+AorB・AorB	B・B
	黒翼刃(こくよくじん)	➡⬇⬊+AorB(空中可)	⬇+B(空中可)
	邪影連斬(じゃえいれんざん)	⬇⬋⬅+AorB	⬅+B
プライド必殺技	我のチカラを見よ	⬇⬊➡+C(空中可)	➡+C(空中可)
	我が怒りを受けよ	➡⬇⬊+C	⬅+C
	我に畏怖せよ	⬇⬋⬅+C(空中可)	空中で⬅+C
超必殺技	神魔堕獄剣(しんまだごくけん)	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+AB同時押し	AB同時押し

CV:谷山 紀章

「ほとんどが張りぜリフだったので大変でしたが、気持ちよく叫ばせていただきました。零彗を演じる上では主人公らしさをまず第一に考え、ストイックに、シリアスに、愛のために闘っているようなニュアンスを出せるよう意識しました。いっぱい技を出していただけると僕も頑張ったかいがありますので、まずは零彗をチョイスしていただき、連戦連勝を続けてほしいなと思います。

DB事典
コンビネーション:【立ちA→しゃがみA、立ちB、しゃがみB、⬊+B、➡+B、各種C】、【しゃがみA→立ちA、立ちB、しゃがみB、⬊+B、➡+B、各種C】、【立ちB→⬊+B、➡+B、各種C】【しゃがみB→各種C】、【⬊+B→各種C】、【ジャンプA→ジャンプB、ジャンプ⬇+B、各種C】、【ジャンプB→各種C】、【ダッシュA→ダッシュB、ダッシュ C】
射撃コマンド:立ちC、➡+C、⬇+C、ジャンプC、ジャンプ➡+C、ジャンプ⬇+C

獅堂明日真
Asuma Shidou

BRIDE ウリエル Uriel

Text：がーくん

高火力＋高機動力という、接近戦好きご用達の性能を誇る明日真。超性能の超必殺技を決めて熱くなれ!!

COMMAND LIST

特殊技			
➡＋A（タメ可）、立ちB（タメ）、⬊＋B、			
	技名	コマンド	シンプル
必殺技	スピンナックル	⬇⬊➡＋AorB（空中可）	B（空中可）
	ヒートブロウ	➡⬇⬊＋AorB	⬇＋B
	ヒートスマッシュ	⬇⬋⬅＋AorB	➡＋B
	ヒートダンク	空中で⬇⬋⬅＋AorB	空中で⬇＋B
ブライド必殺技	熱拳制裁	⬇⬊➡＋C（空中可）	➡＋C（空中可）
	灼熱昇打	➡⬇⬊＋C	⬊＋C
	爆熱掌	➡⬊⬇⬋⬅＋C	−
超必殺技	全然足りねぇ!	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋AB同時押し	AB同時押し

CV：伊藤 健太郎

長くこの仕事をやっていますが、やっぱり一番好きなのはストレートな熱血系なんです。最近は熱血系キャラから遠ざかっていたので、久しぶりに弾けられて、とても楽しかったです。自分の中では超必殺技のセリフが一番印象的でしたね。明日真は格闘ゲームとしてはスタンダードなキャラだと思うので、スカっとそう快感を味わえるような掛け声を目指しました。

その他の担当CV：サタン

主要技

ヒートブロウ

↓炎の塊を横に飛ばす。空中版は斜め下にも撃てる。エンゲージレベルが上がると、弾速とダメージが上昇する。

全然足りねぇ!

↑攻撃発生まで無敵時間があり、ガードされても若干有利と優秀な超必殺技。割り込みや連続技の締めに使おう。

スピンナックル

↓突進技。最終段は超必殺技でキャンセル可能。ガードされると反撃を受けるが、B版は対射撃無敵がある。

立ちC&ジャンプC

↑上昇するアッパー攻撃。A版は対打撃、B版は対射撃無敵がある。対空や切り返しに使おう。

基本攻略

★B版スピンナックルで弾幕を突き抜けろ!
★決めろ! 超火力連続技!!

フロントステップから発生の早いしゃがみAを軸に、上半身無敵でジャンプ防止になる⬊＋C、下段攻撃避け＆バックステップ対策のダッシュ（➡＋D）Aを使って攻めよう。相手の地上けん制は、間合いの外から立ちCでつぶそう。地上射撃は、画面の端まで届く射撃無敵の突進技ヴォルカノンブロウで反撃しよう。ただし、発生は遅くガード時に反撃を受けるので、多用は禁物だ。

ジャンプから攻める場合には、ダッシュでジャンプの軌道を変えつつ接近しよう。ジャンプ頂点付近でダッシュ（⬊＋D）Bを出すと、ガードされても反撃を受けにくいので奇襲に役立つ。相手が受け身に失敗したり、カウンターヒットしたら⬊＋Bで追撃し、後述の連続技①につなげよう。相手が対空迎撃してくるなら、ジャンプで接近するふりをしてジャンプ下要素＋Cを撃ち、対空技をつぶそう。

跳び込む際には、ジャンプBかジャンプB（タメ）を使う。ただし、背の低いキャラには当たりにくいので控えること。ヒートダンクはA版とB版で軌道が変化し、B版の方が前方に跳ぶのでめくりを狙いやすい。ヒット時は着地寸前にジャンプBを出せば追撃可能だ。ガードされると反撃を受けやすいので、攻めのアクセント程度に。対空には、A版ヒートブロウと⬊＋Bがオススメ。後者が空中ヒットしたらダッシュ（⬆＋D）Aで追撃。そのほか、真上に攻撃するしゃがみCも対空に使えるが、発生は遅いので早めに出すこと。灼熱昇打は発生が非常に遅いが、技中に本体を攻撃されてもつぶされない対空射撃攻撃。空対空はジャンプ【A×2→C】Ⓓ▶（➡＋D）A（1段目）Ⓒ▶Bヒートダンクで決まり。

接近戦ではしゃがみAと⬅投げで二択を仕掛ける。⬅投げ後は受け身されるが、密着なので起き攻めが可能。起き攻めは中段の➡＋A（タメ）が強力。しゃがみA→➡＋A（タメ）or立ちCと連係させれば、リフレクト失敗時の暴発技をつぶしやすい。

相手の射撃攻撃には、ダッシュ後すぐにB版スピンナックルを出す。ダッシュの勢いが残るので、高い高度の相手も追える。

爆熱掌は投げに似た性質の特殊なガード不能技。攻撃中や投げ無敵中、空中の相手はつかめない。ガード崩しに使おう。

連続技

①	【しゃがみA→⬊＋B】or【➡＋A（タメ）→⬊＋B】or爆熱掌Ⓓ▶（⬊＋D）A（2段目）Ⓒ▶Bヒートダンク→ジャンプB（タメ）→Bヒートスマッシュ→フロントステップ⬊＋BⒸ▶爆熱掌（レベル2以上）→垂直ジャンプB（タメ）→しゃがみBⒸ▶Bスピンナックル Ⓒ▶全然足りねぇ!
②	【しゃがみA→⬊＋B】Ⓒ▶爆熱掌→ジャンプB（タメ）→フロントステップ～⬊＋BⒸ▶爆熱掌→前方ジャンプB（タメ）→しゃがみBⒸ▶Bスピンナックル
③	立ちCⒹ▶（ニュートラルD）A（1段目）Ⓒ▶Bヒートスマッシュ→ジャンプ➡＋B→立ちBⒸ▶Bスピンナックル

①は中央用。ダッシュA後画面端が見えたらBヒートスマッシュを省く。レベル1時はBヒートスマッシュ後すぐしゃがみB以降へ。ジャンプB（タメ）後はエンゲージクライマックスを挟める。爆熱掌始動時は全段当たってからダッシュ。②は画面端付近用。レベル1時は最初のジャンプB後にフロントステップ【➡＋A→B】Ⓒ▶Bスピンナックルに。③はジャンプ➡＋B前に➡方向にレバーを入れる。

シンプルモード攻略

相手が遠い距離に居るなら、立ちCで射撃攻撃を出してけん制しよう。空中から接近してきたら、下要素＋Bで出せるAヒートブロウによる迎撃がオススメだ。接近したら下要素＋Aを3回連打し、明日真がアッパー攻撃を出したのを確認してBにつなげ、スピンナックルを出そう。スピンナックルヒット中にAB同時押しを連打していれば、超必殺技までつながるので大ダメージを与えられるぞ。

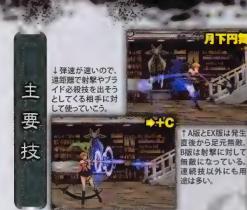
フォースゲージが最大までたまったら、超必殺技を決めるチャンス。相手に接近してAB同時押しを入力してみよう。

DB事典
コンビネーション：【立ちAorしゃがみA→➡＋A、立ちB、しゃがみB、⬊＋B、各種C】、【➡＋A→立ちB、しゃがみB、⬊＋B、各種C】、【立ちB→各種C】、【しゃがみB→各種C】、【⬊＋B→しゃがみC】、【ジャンプA→ジャンプB、ジャンプ➡＋B、各種C】、【ジャンプB→各種C】、【ジャンプ➡＋B→各種C】
射撃コマンド：立ちC、⬅＋C（タメ可）、下要素＋C（タメ可）、ジャンプ⬅＋C（タメ可）

主要技

↓弾速が速いので、遠距離で射撃やブライド必殺技を出そうとしてくる相手に対して使っていこう。

↑A版とEX版は発生直後から足元無敵。B版は射撃に対して無敵になっている。連続技以外にも用途は多い。

↓ケズリダメージの大きい蛇旋刃。前方に放った楕円状の飛び道具が、紅花をサーチするようにして戻ってくる。

↑紅架刑は連続技のパーツとして汎用性が高い。フォースゲージは、なるべくこの技のために温存しておこう。

闇咲紅花
Kureha Yamisaka

BRIDE アスモデウス
Asmodeus

基本攻略

★リーチの長い通常技から連続技を狙おう
★積極的に蛇旋刃を使っていこう

まずは、ジャンプCを画面上に発生させることを優先していこう。その後は攻撃判定の強いジャンプBでの接近を狙う。接近戦ではしゃがみAからの連続技と投げで、ガードを揺さぶりにいこう。

➡+Bは発生は発生がやや遅いため見切られてしまうことが多いが、ガードさせることさえできれば着地のスキをしゃがみCなどでキャンセルしてフォローできる。また、ダッシュCも中段攻撃になっており、ヒット時は立ちBが連続ヒットするため見返りが大きい。立ちBからダッシュキャンセルして前方ダッシュA→ダッシュCと出せばガードされてもさらに攻め続けることができるぞ。

連続技の締めなどで紅花が有利な状況になったら、蛇旋刃を出してから攻めを継続していこう。紅花本体が蛇旋刃に触れてしまうと飛び道具を回収してしまうので、ジャンプ攻撃やダッシュなどで攻め込むのがオススメだ。蛇旋刃はケズリダメージが大きいので、画面内に発生させているだけでも相手にプレッシャーを与えることができるのだ。

紅花は切り返し手段に乏しいため、接近戦に持ち込まれる前にジャンプBや↘+Aで相手を追い払うよう心がけよう。↘+Aはやられ判定が極端に低くなるため、対空技としてはもちろん、相手の地上技に対しても打ち勝ちやすいぞ。フォースゲージがたまっている場合には、コマンド入力完成直後から無敵時間のある去影EXで仕切り直すのも、選択肢の一つだ。

蛇旋刃を相手にガードさせたら、ダッシュ➡+Bで崩しにいくのも有効だ。ヒット時は蛇旋刃に巻き込めるぞ。

→ダッシュCはガードされた場合でも紅花が大幅に有利。立ちBやしゃがみBからダッシュ【A→C】と連係させよう。

←立ちガードした後にしゃがみガードに切り替えてくる相手には、昇りジャンプAが中段攻撃になる。

Text:よるよる

リーチと判定に優れた通常技で攻めのきっかけを作り、多彩な必殺技を使った連係で相手のガードを揺さぶりにいこう。

COMMAND LIST

特殊技			
➡+B、↘+A、空中で↘+B			
	技名	コマンド	シンプル
必殺技	月下円舞（げっかえんぶ）	⬇↙⬅+AorB（空中可）	B（空中可）
	行影（ゆきかげ）	➡⬇↘+AorB（空中可）	➡+B（空中可）
	去影（さりかげ）	⬅⬇↙+AorB（空中可）	⬅+B（空中可）
ブライド必殺技	蛇旋刃（じゃせんじん）	⬇↘➡+C（空中可）	⬅+C（空中可）
	螺旋幻舞（らせんげんぶ）	➡⬇↘+C	➡+C
	常闇（とこやみ）	⬇↙⬅+C	—
超必殺技	紅架刑（くれないかけい）	⬇↘➡⬇↘➡+AB同時押し	AB同時押し

連続技

①	しゃがみA→立ちB（1段目）→しゃがみB→しゃがみC Ⓙ▶ ジャンプA→ジャンプA→ジャンプB→（着地）→ジャンプA→ジャンプA→ジャンプB→A月下円舞
②	（相手画面端）立ちB（1段目）Ⓓ▶（➡+D）【A→C】→立ちB→立ちC Ⓙ▶ ジャンプA→ジャンプA Ⓒ▶ A月下円舞→（着地）紅架刑
③	↘+A Ⓓ▶（➡+D） B→（着地）紅架刑

連続技①は、しゃがみAが近い間合いで当たった際の連続技。最初のジャンプA→ジャンプAの部分をなるべく遅くつなぐのがポイント。着地後にジャンプAで拾い直す部分は、紅架刑にすることもできるぞ。②は画面端の相手への高威力連続技。連続技③は判定の強い↘+Aからの連続技だ。連続技①～③の紅架刑の部分は、エンゲージクライマックスを発動してからでも間に合うので、エンゲージレベルと相談して狙っていこう。

シンプルモード攻略

離れた位置からジャンプCを出し、弾を追いかけるようにしてジャンプ⬇+Aで相手に近付いてダメージを与えにいこう。相手に接近したときにオススメの連続技は、立ちA×3→立ちB。立ちAを連打しておき、ヒットした場合のみBを押そう。この連続技を決めた後は、⬅+Cを出して相手の起き上がりを攻めるのがセオリー。再びジャンプ⬇+Aで攻め込んで連続技を狙いにいくのだ。

弾を追いかけるようにしてジャンプで接近すれば、対空技を出されにくくなる。相手の真上付近から近付くのが理想だ。

CV:能登 麻美子

ミカエルは資料から想像していたものよりも、リクエストが「キャピキャピ」にという感じだったので、意外性があって面白かったです。紅花は逆にちょっと暗めというか、内にこもった部分がある子で、演じやすかったのは紅花の方です。「二人で一人」という、結び付きの強さが特色のゲームだと思いますので、ゲームが完成して二人が合わさったシーンが見どころだと思います。

DB事典

コンビネーション:【立ちA→立ちB、しゃがみB、➡+B、各種C】、【立ちB→しゃがみB、➡+B、各種C】、【しゃがみA→立ちA、↘+A、立ちB、しゃがみB、➡+B、各種C】、【しゃがみB→各種C】【ジャンプA→ジャンプB、ジャンプ↘+B、各種C】、【ジャンプB→ジャンプ↘+B、各種C】、【ダッシュA→ダッシュB、ダッシュC】、【ダッシュB→ダッシュ↘+B】
射撃コマンド:立ちC、➡+C、⬇+C、ジャンプC、ジャンプ➡+C

Text:ケンちゃん

エメリアはスタンダートな扱いやすさが特徴。エンハンスリロードの弾丸変更のおかげで、さまざまな状況に対応できる。

COMMAND LIST

特殊技			
→+A、↘+B、空中で↓+B			
	技名	コマンド	シンプル
必殺技	インヴォーク	↓↘→+AorB・AorB	→+B
	クレイモア	↓↙←+AorB	←+B
	クレセントムーン	→↓↘+AorB（空中可）	B（空中可）
	エンハンスリロード	↓↓+A エーテル弾	↓+B
		↓↓+B 拡散弾	
		↓↓+C ナパーム弾	
ブライド必殺技	エンハンスショット	↓↘→+C	→+C
	エーテルミサイル	↓↙←+C（空中可）	←+C（空中可）
超必殺技	ヴァルキリーペネトレイター	↓↘→↘↓↙←+AB同時押し	AB同時押し

CV:佐藤 利奈

ガブリエルはパートナーの乃亜ちゃんが非常に可愛らしいので、できる限りの母性を出せればと思いながら、エメリアは「普通の女の子で」というお話でしたので、自然に楽しく演じました。全く性格の違う役をいただいて最初はちょっとびっくりしたんですけど、役者魂といいますか、楽しみな面の方が強かったです。エメリアは非常に扱いやすいキャラと聞きましたので、ぜひゲームにもトライしてみようと思います。

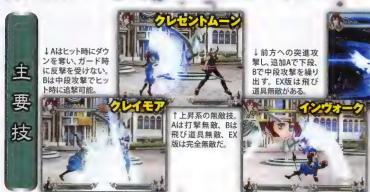
その他の担当CV:ラファエル、ガブリエル

主要技

↓Aはヒット時にダウンを奪い、ガード時に反撃を受けない。Bは中段攻撃でヒット時に追撃可能。

↓前方への突進攻撃し、追加Aで下段、Bで中段攻撃を繰り出す。EX版は飛び道具無敵がある。

↑上昇系の無敵技。Aは打撃無敵、Bは飛び道具無敵、EX版は完全無敵だ。

↑突進攻撃がヒットすると相手をロックする。無敵時間があり、連続技や割り込みとして便利。

基本攻略

★エーテル弾を主体に遠距離戦を挑め
★接近戦ではジャンプ↓+Bで跳び込む

エメリアの基本は、まず弾速が速いエーテル弾を使い、遠距離から立ちC、ジャンプ↘+Cでけん制する。それらに誘導性の高いエーテルミサイルを交ぜて、接近へのきっかけとしていく。

↓↓+Bでリロードする拡散弾は、弾速はゆるやかながら広い範囲を攻撃する。相手が機動力に乏しいキャラの場合や、大幅に体力をリードして守りに入るときにこの弾丸に切り替え、立ちB Ⓒ エンハンスショットなどに連係して弾幕を張ろう。一方、↓↓+Cのナパーム弾は非常に射程が短く、遠距離戦では使いにくい。インヴォーク→追加Aをヒットさせてダウンを奪った後などにリロードし、起き上がりを攻め込むときに活用しよう。

近距離戦では、攻撃判定が強いジャンプ↓+Bでの跳び込みと、リーチが長くジャンプ防止になる立ちAが主力。立ちBはリーチが長いものの非常にスキが大きく、空振りすると危険。出すときは必ず立ちCやAクレイモア、Aインヴォークへつなげてフォローすること。相手の跳び込みに対しては、スキが小さい↘+Bで迎撃を狙う。ここからは↘+Cまで入力しておき、ヒット時はジャンプ【A→C】Ⓙ【A→C】とつなげればかなりのダメージを与えられるぞ。また、↘+Cでの迎撃が間に合わない場合には、打撃無敵のクレセントムーン、完全無敵のクレセントムーンEXで対応する。これら二つは、起き攻めを相手に仕掛けられた場合の切り返し手段としても高い効果を発揮する。

→↓↓+Bの拡散弾は、緩やかな軌道で弾が広範囲に広がる。遠距離戦に徹底したいときや攻めへのきっかけにしよう。

←↓↓+Cのナパーム弾は射程が短いものの、攻撃範囲が広い。近距離戦時の連係や相手の起き上がりに重ねるといい。

連続技はAクレイモア、インヴォーク→追加Aで締め、相手の起き上がりにしゃがみAと通常投げの二択を迫ろう。

連続技

①	【しゃがみA→→+A→立ちB】→［Ⓒ Aクレイモア］ or ［（相手立ち状態エーテル弾時）立ちC Ⓒ Aインヴォーク～追加A］
②	（エーテル弾時）クレセントムーンEX→ジャンプC（タメ）
③	【立ちA→→+A→立ちB】Ⓒ クレイモアEX→ジャンプ【A→C】→Ⓙ【A→C】
④	（エンゲージレベルMAX時）【立ちA→立ちB→立ちC】→（エンゲージクライマックス発動）→ヴァルキリーペネトレイター

①は基本連続技。相手の状態でAクレイモアかAインヴォークを切り替える。インヴォークを絡めると、相手を画面端に追い込みやすい。②はクレセントムーンEXの硬直が解けた直後にCボタンを押し続けるのがコツ。③はゲージを1本使用する。④は立ちCを入力した瞬間に↑+ABC同時押しを連打してエンゲージクライマックスを発動。その後は演出が終わると同時にコマンドを入力しよう。

シンプルモード攻略

相手に向かってジャンプしたときは、着地近くでジャンプ←+B使うと攻撃しやすい。この攻撃がヒットした場合は、立ちながらAボタン3回→→+Bを2回押すと連続技が決められる。相手に空中から接近されそうな場合には、立ちながらBボタンを押して、クレセントムーンで迎撃するのが理想だ。相手が遠くに居る場合には、立ちながらCで攻撃する。たまにC→→+Cと連係するのも面白いぞ。

フォースゲージがMAX状態の場合は、立ちA×3→→+BからABを同時押しし、ヴァルキリーペネトレイターを決める。

DB事典 **コンビネーション:**【立ちA→→+A、立ちB、しゃがみB、↘+B、各種C】、【しゃがみA→→+A、立ちB、しゃがみB、↘+B、各種C】、【立ちB→立ちC、しゃがみC】、【しゃがみA→→+A、立ちB、しゃがみB、↘+C、各種C】、【しゃがみB→各種C】【c+C→各種C】、【ジャンプA→ジャンプB、ジャンプ↓+B、各種C】、【ジャンプB→ジャンプ↓+B、各種射撃】、【ダッシュA→ダッシュB、ダッシュC】
射撃コマンド:立ちC、しゃがみC、ジャンプC、ジャンプ下要素+C

主要技

↓タコの腕を斜め上に伸ばす対空技。攻撃範囲が非常に広く、ジャンプ防止のけん制技として優秀。

↑対打撃無敵があり、ヒット時は追撃が可能。割り込みに便利だが、投げには負けるので注意しよう。

↓コマンド投げ。リーチはA版が長く、発生はB版の方が早い。EX版は発生が非常に早くなり、対投げ無敵もある。

スプラッシュトゥブラック

↑画面の端まで届く射撃攻撃。エンゲージレベルが上がると攻撃範囲が広くなり、ヒット数が増加。

Text:が一くん

一見すると接近戦重視のキャラクターに見えるが、遠距離戦も強力なドーン。リーチの長さを活かして闘おう。

基本攻略

★バスタータックルですべてを破壊しろ!
★起き攻めの恐怖を教えてやろう!!

遠距離のけん制には、真横に弾を撃つ立ちCと高威力のスプラッシュトゥブラックが使いやすい。スキあらば、方向転換を繰り返して追尾するデビルフィッシュを設置しよう。エンゲージレベル1だと5回、2は6回、3orMAXなら8回方向転換する。相手の地上射撃攻撃には、先読みで手先部分が射撃無敵のグラップストリンガーEXを出すのも手だ。

通常技でけん制する場合には、リーチの長い立ちBとしゃがみAが使いやすい。前者で攻撃する際には必ず後ろ方向にタメておき、ヒット確認してバスタータックルEXにつなげよう。連係のフォローには、先端を当てればスキの小さいA版バスタータックルがオススメ。密着でガードされたら、遅めに超必殺技でキャンセルして投げてしまおう。

相手がガードを固めているなら、リーチの長い中段の➡＋Aでガードを崩す。➡＋A後はしゃがみB→⬅＋Cとつなぐと相手を毒状態にしつつ距離を離せる上に、⬅＋Cをキャンセルしてデビルフィッシュを安全に設置できるのだ。

後述の連続技①を決めたら前方ハイジャンプで接近、めくりを狙えるジャンプBを重ねよう。ハイジャンプ中は前後に軌道制御できるので、後方にレバーを入れると正面に、前方に入れると背後に落ちる表裏の二択を仕掛けられる。相手が無敵技で切り返してくるなら通常ジャンプで早めに着地してガードするといい。ジャンプBを出さずに着地して、コマンド投げでガードを崩すのも強力だ。

Bバスタータックルには出始めに立ちガードポイントがあり、突進中は対射撃無敵。相手の射撃攻撃に合わせて使おう。

→相手が空中から射撃を撃ってくるなら、こちらもジャンプして高度を合わせ、スプラッシュトゥブラックで攻撃しよう。

←⬅+Cやしゃがみ Cは相手を毒状態にする。毒状態は少しずつ相手の体力を奪うが、相手の攻撃を受けると効果が消える。

COMMAND LIST

特殊技			
➡＋A、↘＋A、↘＋B、空中で↘＋A			
	技名	コマンド	シンプル
必殺技	グラップストリンガー	⬇↘➡＋AorB	B
	バスタータックル	⬅タメ➡＋AorB	➡＋B
	タックオールツーアーミー	➡↘⬇↙⬅＋AorB	⬅＋B
	テイクオールツーアーミー	空中で ⬇↙⬅＋AorB	空中で＋B
ブライド必殺技	スプラッシュトゥブラック	⬇↘➡＋C（空中可）	➡＋C（空中可）
	デビルフィッシュ	➡⬇↘＋C	⬅＋C
超必殺技	バニシングパニッシャー	➡↘⬇↙⬅➡＋AB同時押し	AB同時押し

連続技

①	[【しゃがみA→立ちB】] or [➡＋A]Ⓒ▶バスタータックルEX→フロントステップ～立ちBⒹ▶(➡＋D) ～Aテイクオールツーアーミー
②	【しゃがみA→立ちB】Ⓒ▶バスタータックルEX→しゃがみCⒸ▶Bグラップストリンガー→スプラッシュトゥブラック
③	バスタータックルEX→Bグラップストリンガー→スプラッシュトゥブラック
④	Bバスタータックル（カウンターヒット）→【しゃがみA→立ちB】Ⓒ▶スプラッシュトゥブラック

①は起き攻めに移行できる連続技。ダッシュ後すぐに⬇↙⬅＋Aを入力。②は毒状態にする画面端専用の連続技。乃亜、にぃな、ぺこ丸、ドーン、しふぉん、紅花には入らない。しゃがみCを最速で出すと3段目が遅れて当たり、浮いている時間が長くなるので発生の遅いBグラップストリンガーがつながる。④はBバスタータックルカウンターヒット時の連続技。立ちB後は連続技③にもつながる。

シンプルモード攻略

遠距離では、立ちCと➡＋Cで出せるスプラッシュトゥブラックの連発が基本。たまに⬅＋Cで出せるデビルフィッシュを設置しておけば完璧だ。ジャンプ後は、空中で下要素＋A（ボディプレス）で跳び込もう。うまく接近できたら、しゃがみAを連打して連続技を狙うといい。そのほか、相手がガードに専念しているようなら⬅＋BやAB同時押しで出せる投げ技を使い、ガードを崩してしまおう。

⬅＋Cのデビルフィッシュを出すと、小ダコが空中を泳いで相手に接近する。可愛いので小まめに出してあげよう。

CV:小山 力也

ドーンは見た目も設定も分かりやすくはっきりしていますから、イメージは持ちやすかったですね。72種類の攻撃パターンをどのように色分けするか、ということにかなり気を遣いました。自分でイメージを持っていても、攻撃の掛け声など声を張るセリフでは、細かいニュアンスよりも勢い重視になってしまうので、そこに変化を持たせるのが難しいところでした。

DB事典

コンビネーション:【立ちA→しゃがみA、➡+A、↘+A、立ちB、しゃがみB、↘+B、各種C】、【しゃがみA→➡+A、↘+A、立ちB、しゃがみB、↘+B、各種C】【➡+A→しゃがみB、↘+B、各種C】、【↘+A→立ちB、しゃがみB、↘+B、各種C】、【立ちBorしゃがみB→各種C】、【ジャンプA→ジャンプ↘+A、ジャンプB、各種C】、【ジャンプ↘+A→各種C】
射撃コマンド:立ちC、⬅+C(タメ可)、下要素+C(タメ可)、空中でニュートラル+C、空中で⬅+C(タメ可)、ダッシュC

Text：OYZ

基本的な通常技&必殺技のほか、設置系の技を持つ乃亜。中距離戦主体のキャラクターだ。

COMMAND LIST

特殊技			
↘+A、↘+B、空中で➡+B			
	技名	コマンド	シンプル
必殺技	ソニックリング	⬇↘➡+AorB	B
	シルフィード	空中で⬅↙⬇+AorB	空中でB
	フェアリーグレイス	⬇↙⬅+AorB	⬇+B
ブライド必殺技	ワールウインド	⬇タメ⬆+C	⬇+C
	シックルウインド	⬇↘➡+C（空中可）	➡+C（空中可）
	スピリトリック	⬇↙⬅+C（空中可）	⬅+C（空中可）
超必殺技	セレスティアルインパクト	⬇↘➡⬇↘➡+AB同時押し	AB同時押し

CV:齋藤 彩夏

格闘ゲームはちょっと憧れでしたので、今回のお仕事はうれしかったです。お仕事としてはほとんどやったことが無くて、「弱攻撃の"弱"って何だ?」などの難しさはありましたけど(笑)。ハニエルには物静かながら、リヒトへの好意や信頼を持つ可愛さを感じていただければうれしいです。乃亜は「やられ」も「弱・中・強」も(笑)、結構「頑張った」感がありますので、聞いていただけるとうれしいです。

その他の担当CV：ハニエル

主要技

↓ジャンプAは攻撃発生が早い。早めに出せば空対空で勝ちやすく、遅めで出せば跳び込み用としても活躍する。

↑地上➡+C、ジャンプ➡or↘+Cは3方向に広がる飛び道具。射程は短いが、連射が可能。中間距離の核になる技。

ソニックリング

↓もう一つの中間距離の要。Aは発生が早く連続技用&単発ならけん制にもなる。Bはガード後の状況が五分。

シックルウインド

↑相手をサーチして、そこに風の斬撃を繰り出す飛び道具。発動までは遅いが、ガードさせれば乃亜が先に動ける。

基本攻略

★移動技のシルフィード、フェアリーグレイスは飛び道具無敵!
★中間距離では、空中↘+CとAソニックリングで封殺!

飛び道具の射程が短い乃亜は、近〜中距離が得意なキャラ。相手の飛び道具に対しては、ダッシュやシルフィード、フェアリーグレイスといった移動系の必殺技で、中間距離まで接近しよう。移動系必殺技の二つは、出始めから長い間飛び道具無敵（最後にスキがある）を持つ。相手の飛び道具を引き付けてから、これらで避けるといい。

あえて飛び道具で対抗するなら、シックルウインド。ただし、発動までが遅いので超上空から出すなど、つぶされない工夫が必要だ。

中間距離まで接近したら、Aソニックリングでけん制。フォースゲージがあるなら、ソニックリングEXでけん制し後述の連続技③を狙ってもいい。大抵のキャラの打撃技が届かない距離から攻撃できる。この距離は➡+C（ジャンプ➡or↘+C）の射程でもあるので、この技でけん制するのも有効だ。

接近戦に持ち込むのは、主に空中から。ジャンプや2段ジャンプからのAがメイン、めくり狙いでBを使おう。たまに対空を警戒しての↘+C（射撃）を交ぜるといい。跳び込みを工夫するなら、キャンセルフェアリーグレイスでジャンプキャンセルのような動きが可能。➡+CⒸシックルウインド→⬅方向ダッシュと連係するのも効果的だ。

基本的に、乃亜は真上から跳び込む形になるので、相手はガードがしにくい。これを繰り返すだけでガードを崩せるだろう。それでもガードが崩れない相手には、ステップ→投げなども交ぜていこう。

→C攻撃は飛び道具を設置する技。ボタンを押す時間で移動距離を調整可能だ。この技だけでは攻撃判定が無いが……、

←➡+Cやスピリトリックを当てると攻撃が広がる。ただ、設置→破裂と2段階必要なので、主力ではなくアクセント程度に。

対空はフェアリーグレイスEX。無敵時間は無いが上昇中は攻撃判定がある。カウンターヒット時2段ジャンプで追撃可能。

連続技

①	【立ちA→立ちB】Ⓒ▶Aソニックリング
②	（空対空で）【ジャンプA→遅めB】→（着地）→【ジャンプA→B→⬅+C】Ⓓ▶（⬆+D）→ジャンプB
③	（先端ヒット限定）ソニックリングEX→【ジャンプA→B→⬅+C】Ⓓ▶（⬆+D）→ジャンプB
④	⬅投げ→立ちBⒸ▶Aソニックリング

①は跳び込み後の基本連続技。けん制で使うなら、単発の立ちBをヒット確認しつつAソニックリングにつなごう。②は空対空。昇り〜頂点までにジャンプAを出し、遅めのBにつなぐのがコツ。

③は先端ヒット限定だが狙う機会は多い。➡+Cガード後やBソニックリングガード後など、相手が動き出したいポイントに置いておくといい。

④は通常投げから。➡投げ後は追撃できないので起き攻めへ。⬅投げからは追撃できる。

シンプルモード攻略

遠距離では、立ちBor➡+Cのどちらかを出そう。交互に出してもいい。前者はリーチの長い打撃技、後者は飛び道具なので、適当に出しても当たってくれる。自分が空中に居るときは、➡+Cか↘+C。どちらも飛び道具なので、遠めで仕掛けていい。

ジャンプで跳び込む場合には、頂点付近でAボタンを連打。すると、地上で立ちA→Aまで連続ヒットするので、その後はBを押せば連続技の完成だ。

地上ではAボタンを連打。この技が見えたらBを押すといい。ガードされてもいいので、気にせずにどんどん出していこう。

DB事典 コンビネーション:【立ちA→↘+A、立ちB、しゃがみB、↘+B、各種C】、【しゃがみA→↘+A、立ちB、しゃがみB、↘+B、各種C】、【立ちB→各種C】、【しゃがみB→各種C】、【↘+B→各種射撃】、【ジャンプA→ジャンプB、ジャンプ➡+B、各種ジャンプC】、【ジャンプB→ジャンプ➡+B、各種ジャンプC】、【ダッシュA→ダッシュC】
射撃コマンド:➡+C、⬅+C、ジャンプ➡+C、空中で↘+C、空中で⬅+C

主要技

↓リーチの非常に長い打撃技。けん制や連続技の締めなど、幅広く使える。ヒット後は相手を壁まで吹き飛ばす。

↓打撃＆飛び道具取れる当て身。当て身成立後、Aは相手の正面空中に、Bは相手の背後空中に瞬間移動する。

↑Aは上半身無敵、Bは飛び道具に対し無敵。EXは打撃＆飛び道具に対し無敵。対空にAを、割り込みにEXを使おう。

↑ダメージの無い飛び道具。当たると相手はCURSE（呪い）状態になり、ダッシュC、⬇⬋⬅+C、⬇⬊➡+Cの性能が変化。

Text: OYZ

飛び道具を当て身可能な必殺技や、設置系の通常技など、クセの強い幻惑系の特殊キャラだ。

基本攻略

★通常技らしからぬリーチのジャンプB、しゃがみBでけん制!
★相手の飛び道具を当て身でさばいて幻惑せよ!

標準的な飛び道具を持たないダスクは、接近することが第一目的。まずは、リーチの長いジャンプBとしゃがみBでけん制しよう。飛び道具を連発する相手には、自虐のエレジーを使ってもいい。

中間距離の主力となるしゃがみBはリーチが非常に長く、相手の射撃発射動作中やステップ中に当たりやすい。ただし、ガードされるとスキが大きく、そのままだと反撃を受ける。遅めにキャンセルが可能な性質を利用し、ガードされた場合には当て身の自虐のエレジー、堕落のバラッドのAorEX版で返り討ちにするといいぞ。

→自虐のエレジーは当て身技。出始めから飛び道具に対して無敵なので、飛び道具を重ねられても当て身が可能だ。

←当て身成立後、AやBなら当ての近くに瞬間移動（攻撃判定はない）。EXなら相手の真下から上昇しつつ攻撃する。

接近後は、立ちA→⬅+Cで相手の近くに設置系の技を置いたり、立ちB→立ちCで弾速の遅い飛び道具を出し、それらを起点に攻めを継続する。

その後、前ステップで接近し、暴れる相手には連続技①を決める。相手がガードで固まるなら、通常投げ投げや中段の➡+Bで崩すといい。

ダスクの真価は、画面端に相手を追い詰めたときに発揮される。⬅or➡+Cや立ちCを近くで出せれば、地上の相手を動きを大きく制限可能。前述した通常投げや中段攻撃を仕掛けるチャンスが増える。なお、この状況だと大抵の相手は上空に逃げて位置を入れ替えようとする。これには上空まで攻撃判定のあるハウントカーズや、上方＆左右に飛び道具をばら撒くジャンプCで迎撃しよう。

最後に防御面。堕落のバラッドEXは無敵時間があり優秀。困ったらこの技で割り込むといい。

壁はりつき中、Aはその場で攻撃。Bは飛び道具無敵で真横に突進攻撃。Cは、立ちCよりも弾速の遅い飛び道具を出す。

COMMAND LIST

特殊技			
➡+A、➡+B、⬊+A、空中で⬋+B、空中で⬇+B、空中で⬊+B			
	技名	コマンド	シンプル
必殺技	堕落のバラッド	➡⬇⬊+AorB（空中可）	⬇+B（空中可）
	野良犬のギグ	⬇タメ⬆+AorB	➡+B
	自虐のエレジー	➡⬊⬇⬋⬅+AorB	B
特殊動作	壁はりつき	壁際で⬅⬅	―
ブライド必殺技	ブラッドティアーズ	➡⬇⬊+C	⬅+C
	ハウントカーズ	⬇⬊➡+C	➡+C
超必殺技	殺戮の雨はサイケデリック	➡⬊⬇⬋⬅➡+AB同時押し	AB同時押し

連続技

①	【しゃがみA→立ちA】→立ちB（タメ）→【➡+A→しゃがみB】
②	しゃがみA×2～5Ⓒ▶[A堕落のバラッド] or [野良犬のギグEX→壁はりつき中C→2段ジャンプB]
③	自虐のエレジー EX→ジャンプB
④	【立ちB→立ちC（タメ）】→フロントステップ→（エンゲージクライマックス発動）立ちBⒸ▶殺戮の雨はサイケデリック

①は固め兼基本の連続技だが、タイミングが難め。途中の立ちBと➡+Aは目押し。また、【➡+A→しゃがみB】は非常に遅めのキャンセル。要練習。②は始動が遠めでも決まる。①と使い分けると理想。③は当て身成立後の攻撃がヒットしたとき用。④は密着スタート。上昇対空系の空振りなどの反撃として決めたい。途中でエンゲージクライマックス発動を挟めば、さらに破壊力アップ。

シンプルモード攻略

遠距離では、Aボタンの攻撃が中心。特に、ジャンプAとしゃがみAは、適当にばらまくだけで強い。しゃがみAはガードされた場合のみ、⬇+Bを押すクセを付けておけば完璧だ

なお、この戦法だと相手の飛び道具に弱い。相手が飛び道具を連発するなら、立ちBで当て身しよう。当て身成立後は⬇+Bを連打。瞬間移動後にジャンプ中⬇+Bが出るのでヒットしやすいぞ。

しゃがみAは、ヒットかガードかだけ見ておく。ガードされていたら、⬇+Bを連打。割り込む相手に当たりやすい。

CV:吉野 裕行

マモンは「低い声で陽気に」という演技が難しく、僕はまだ未熟だなぁと。ダスクの方は逆にそれを意識せず、現実ではあり得ない役を演じられるのが素敵でした(笑)。どちらも変わったキャラなので、そういうのがお好みな方には楽しんでいただけると思います。僕自身もゲームが大好きで、昔はゲーセンで格ゲーなどをかなり遊んでいましたから、今回のボイスがどう乗るのか、楽しみにしています。

DB事典
コンビネーション:【立ちA→立ちA、しゃがみA、各種C】、【しゃがみA→立ちA、各種C】、【立ちB→各種C】、【しゃがみB→各種C】【➡+A→しゃがみB、各種C】、【⬊+A→しゃがみB、各種C】、【➡+B→各種C】、【ジャンプA→ジャンプA、ジャンプB、ジャンプC、ジャンプ⬋or⬇or⬊+C】、【ジャンプB→ジャンプC】、【ダッシュA→ダッシュB、ダッシュC】
射撃コマンド:⬊+C、⬋+C

Text:ケンちゃん

リヒトは特殊な効果を持つ射撃攻撃が豊富にある。緩やかな軌道の弾を追いかけるように動き、相手を捕らえよう。

COMMAND LIST

特殊技			
➡+A、➡+B、空中で➡+A			
	技名	コマンド	シンプル
必殺技	アングリッフ	AorB連打	B
	ラウム	空中で⬇⬋⬅+AorB	空中でB
	シュトゥルム	⬇⬇+AorB	⬇+B
ブライド必殺技	あっちいってしっしっ	⬅⬇⬋+C（空中可）	⬅+C（空中可）
	しょうがないね	⬅⬋⬇⬊➡+C（空中可）	–
	だいじょうぶ?	➡⬊⬇⬋⬅+C（空中可）	➡+C（空中可）
超必殺技	エントリヒ・レクイエム	➡⬅⬋⬇⬊➡+AB同時押し	AB同時押し

CV:小野 大輔

「一番年上、人生に疲れている」という設定を見て、ついにこういう役が回ってくる歳になったんだな、と感慨深いものがありつつも、デビュー作での役は90歳のおじいちゃんだったので（笑）、原点回帰だなとテンションが上がりました。「ふぅ、やれやれ」と言いつつ闘いに身を投じる、アンチヒーロー的カッコよさがリヒトの魅力だと思います。格闘ゲームが大好きなので、ゲーセンで稼働したらぜひプレイしたいですね。

その他の担当CV:ザドキエル

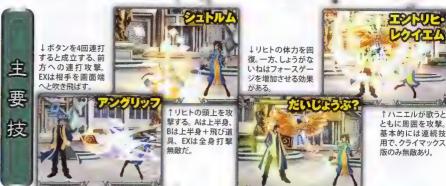
主要技

↓ボタンを4回連打すると成立する、前方への連打攻撃。EXは相手を画面端へと吹き飛ばす。

↓リヒトの体力を回復。一方、しょうがないねはフォースゲージを増加させる効果がある。

↑リヒトの頭上を攻撃する。Aは上半身、Bは上半身＋飛び道具、EXは全身打撃無敵だ。

↑ハニエルが歌うとともに周囲を攻撃。基本的には連続技用で、クライマックス版のみ無敵あり。

基本攻略

★ジャンプC、立ちCを盾に接近する
★ダッシュCを使った表裏の二択を仕掛けろ!

リヒトは機動力に乏しいが、強力な射撃攻撃を持つキャラ。遠距離では立ちC、ジャンプ下要素＋Cを使い、接近するきっかけを作る。攻撃発生は遅くなるが、立ちC、しゃがみC、ジャンプC、ジャンプ下要素＋Cはボタンを押し続けると発射される弾数が増加する。相手との間合いに余裕がある場合に使うといいぞ。エンゲージレベルが2以上に上昇したら、相手の飛び道具に消されにくい➡＋Cを使い、地上を制圧する。また、空中ではジャンプ⬅＋Cをばら撒くのも有効。上空から緩やかに落下するため、相手の接近を防止できる。ダッシュで通り抜けようとするなら、シュトルムやシュトルムEXで迎撃したい。なお、シュトルムは超必殺技でキャンセル可能。フォースゲージMAX時はエントリヒ・レクイエムにつなげよう。

立ちCや➡＋Cを盾にして相手に密着するチャンスを作ったら、通常投げとしゃがみAで二択を迫る。リヒトの通常投げは追撃ができるので、非常に威力が高く効果的だ。一方、しゃがみAが当たった場合は、後述の連続技①を狙う。連続技①のダッシュA後はそのままダッシュCにつなぎ、下写真のように相手を跳び越えガード方向を惑わそう。ダッシュCヒット時は連続技①につないでダウンを奪い、再度ダッシュCを重ねる起き攻めに移行する。ダメージを重視したい場合には、立ちB→⬋＋D→ダッシュA→Bラウムとつないでダウンを奪い、相手の起き上がりに打撃と投げの二択を迫ろう。

➡＋C、ジャンプ➡＋Cは、設置後一定時間経過するとレーザーを放つ。相殺しにくく、これを盾に攻め込むのもあり。

→連続技①の後にダッシュCを設置するとこのような状況になる。ここからはダッシュCの硬直が解けた瞬間にジャンプし……、

相手を跳び越えてガード方向を惑わす。ヒット時は立ちB→⬋方向ダッシュA→Bラウムで再度ダウンを奪っていこう。

連続技

①	【しゃがみA×1～2→➡＋A→しゃがみB】→Ⓓ(➡＋D)→ダッシュA（ダウン追い打ち）
②	立ちBⒹ(⬋＋D)→ラウムEX→立ちAⒹ(➡＋D)→ダッシュAⒸBラウム
③	（画面端）投げⒹ(➡＋D)→【ダッシュA→C】→Aラウム→（着地）ジャンプBⒸBラウム
④	投げⒹ(➡＋D)→ラウムEX→立ちBⒹ(⬋＋D)→[Bラウム] or [ラウムEX→（クライマックス発動）→エントリヒ・レクイエム]

①は起き攻めに移行できる連続技。②は立ちB始動。ラウムEX後は立ちB→⬋＋D→ダッシュA→Bラウムでも可。③は画面端、投げからの追撃。ダッシュC後は最速でAラウムを出す。④は画面中央時の投げ始動。クライマックス発動を使うものは、2回目のラウムEX後ABCを連打して最速で発動するのがコツ。演出中はABボタンを連打しながら➡⬅⬋⬇⬊➡コマンドを繰り返し入力しよう。

シンプルモード攻略

リヒトは射撃攻撃が強いので、相手と離れて闘うのが基本だ。相手と大きく間合いを離したら、立ちC（押し続ける）を繰り返して、光弾を連射しよう。ここで相手が、光弾を避けて空中から接近しようとするなら、相手がリヒトの頭上に接近したタイミングで⬇＋Bを押そう。相手に接近したときは、立ちながらAボタンを2回押す。この攻撃がヒットしていたら、⬋＋DからA→Bとつなげたい。

立ちA2回が当たった場合には、フォースゲージがMAX状態ならば超必殺技のエントリヒ・レクイエムを決められる。

DB事典
コンビネーション:【立ちA→➡+A、立ちB、しゃがみB、➡+B、各種C】、【➡+A→立ちB、しゃがみB、➡+B、各種C】、【立ちB→各種C】、【しゃがみA→しゃがみA、➡+A、立ちB、しゃがみB、➡+B、各種C】、【しゃがみB→各種C】、【ジャンプA→ジャンプ➡+A、ジャンプB、ジャンプ各種C】、【ジャンプ➡+A→ジャンプB、ジャンプ各種C】、【ジャンプB→ジャンプ各種C】、【ダッシュA→ダッシュB、ダッシュC】
射撃コマンド:立ちC、➡+C、ジャンプC、ジャンプ下要素+C、ジャンプ➡+C、ジャンプ⬅+C

↓最大3回入力ができる蹴り技。Aは発生が早くBは遅い。追加入力は攻撃発生前に派生することも可能だ。

↑Aは浮かし技。Bは中段攻撃、EXは下段のスライディングを出す。ガード崩し、連続技と状況ごとに使おう。

↓回転させる蹴り技。A→B→EXの順で最大3回まで派生可能。EXは発生まで無敵があり対空や割り込みに便利。

薔薇花葬脚

↑急降下する蹴り技。A、Bは最低空だと攻撃が出ない。EXは4段技で射撃無敵かつ最低空でも攻撃が発生する。

Text：ハチ

スピードの速さを活かしたヒット&アウェイが重要。接近戦では中、下段の激しいラッシュでガードを崩していこう!!

基本攻略

★素早く舞い、翠星連舞脚で蹴り倒せ!!
★近寄る奴は胡蝶乱舞脚で切り刻め!!

必殺技の翠星連舞脚は最大3回まで入力可能かつ、発生前から追加入力で派生が可能。Aは発生が早いので連続技用。Bは発生が遅いので追加入力技を使うときに便利。EXはヒット時に相手が引き寄せられるので、その後の追撃が決めやすい。

追加入力2はAで浮かし技、Bは中段でヒット時にBで追撃可能。EXは下段のスライディングでガードされても大幅有利。↓↙←＋B→↓↘→＋BorA＋Bと素早く入力すれば、翠星連舞脚の発生前に追加入力を出せるのでガード崩しに使える。追加入力3は出始めから発生前に無敵があるので、ガードされたときのフォローに便利。胡蝶乱舞脚はA、Bが連続技用。EXは出始めから無敵がある上、硬直は空中で解けるので反撃されにくい。薔薇花葬脚のA、Bの違いは突進速度。けん制に使おう。EX版は最低空でも攻撃ヒットするのでガード崩しになる。バグズショットは弾速が遅い追尾弾で、相殺されにくい。インモラルホールドは相手の背後にベルゼブブが出現し、ヒット時は一定時間捕縛する。

通常技は下段のしゃがみA、↘＋Cが接近戦用。立ちAや→＋A、立ちBは連続技用。→＋Bは中段技で、しゃがみBは下段技だ。ジャンプ攻撃はAが空対空でBが跳び込み用。射撃技は立ちC、→＋C、ジャンプCが弾速の速い弾を出すけん制技で、タメが可能。しゃがみC、ジャンプ↓＋Cはハート型の弾速の遅い弾を飛ばす。ダッシュ攻撃はBが対飛び道具、Cは起き上がりに重ねるのが有効だ。

スパンキングローゼスシュートは、蹴りとベルゼブブの両方に攻撃判定がある。薔薇花葬脚からキャンセルで連続技になる。

→接近戦で強いのが↓↙←＋B→↓↘→＋AB同時押し入力で出す追加入力2EX。突進力のある下段かつガードさせて有利。

←立ちCやジャンプCなどの射撃は弾速が速く使いやすいので、けん制でばら撒きつつ接近のチャンスをうかがうのが重要。

COMMAND LIST

	技名	コマンド	シンプル
特殊技	→＋A、→＋B、↘＋A		
必殺技	薔薇花葬脚（そうびかそうきゃく）	空中で↓↘→＋攻撃	空中でB
必殺技	翠星連舞脚①（すいせいれんぶきゃく）	↓↙←＋AorB（3回まで入力可、②、③でも追加入力可）	B
必殺技	追加入力②	↓↘→＋AorB（3回目を除く①から追加入力可）	―
必殺技	追加入力③	←タメ→＋AorB（3回目を除く①から追加入力可）	―
必殺技	胡蝶乱舞脚（こちょうらんぶきゃく）	→↓↘＋AorB（A→B→AB同時押しの順番でキャンセル可能）	↓＋B
ブライド必殺技	バグズショット	↓↘→+C（空中可）	→+C（空中可）
ブライド必殺技	インモラルホールド	↓↙←+C（空中可）	←+C（空中可）
超必殺技	スパンキングローゼスシュート	↓↘→↓↘→＋AB同時押し	AB同時押し

連続技

①	【しゃがみA→立ちB】Ⓒ▶B翠星連舞脚×2→A翠星連舞脚→立ちBⒸ▶A胡蝶乱舞脚→B胡蝶乱舞脚
②	インモラルホールド→B翠星連舞脚×3→立ちBⒸ▶A胡蝶乱舞脚→B胡蝶乱舞脚
③	投げⒹ▶ダッシュ【A→B】
④	B翠星連舞脚（空振り）→追加入力2EX→（クライマックス発動）→立ちB→B翠星連舞脚×2Ⓒ▶スパンキングローゼスシュート

①はA翠星連舞脚の着地後にすぐ立ちBⒸ▶胡蝶乱舞脚を2回出す。②はインモラルホールドヒット後にダッシュ。距離が遠い場合に、ダッシュ立ちBや直接胡蝶乱舞脚を決めよう。③は投げからの基本連続技。画面端に追い詰められるのが強み。④は追加入力2EXからの連続技。B追加入力2→（クライマックス発動）→立ちB→B翠星連舞脚→追加入力2EXⒸ▶スパンキング～と決めよう。

シンプルモード攻略

遠距離はジャンプCや昇りジャンプCタメ、ジャンプ↓＋Cで射撃をばら撒きつつ、ジャンプBで攻撃するのが基本。これに加え、←＋Cのインモラルホールドも交ぜよう。接近後はしゃがみA×2から、B→→＋Bや、B×3を狙う。B×3の連続技が当たったら、着地後に←＋A→↓＋B連打で追撃しよう。フォースゲージが3本あるときは、B×2やジャンプB地上ヒット時にAB同時押しするといい。

ジャンプBがヒットしたら、着地と同時にAB同時押し。簡単かつ高威力なので、必ず狙えるようにしておきたい。

CV:渕上 舞

子供のころ弟と格闘ゲームで遊んだ経験が生き、弱中強の違いなどは把握できていたのですが、全部の声を張り、張り、といった感じだったので、ちょっと疲れました(笑)。今回演じた二人はベクトルが正反対ですけど、個人的に好きなのはアスタロトです。「判決死刑!」というセリフが大好きでした! まずは「判決死刑!」を聞いて下さい(笑)。イヴも、声を聞いて「あぁ、いい!」と感じていただけるとうれしいです。

DB事典 コンビネーション:【立ちA→しゃがみA、→+A、↘+A、立ちB、しゃがみB、→+B、立ちC、→+C、しゃがみC】、【しゃがみA→→+A、↘+A、立ちB、しゃがみB、→+B、立ちC、→+C、しゃがみC】、【→+A→↘+A、立ちB、しゃがみB、立ちC、→+C、しゃがみC】、【↘+A→しゃがみB、立ちC、→+C、しゃがみC】、【立ちB→↘+A、立ちC、→+C、しゃがみC】、【→+B→各種A、立ちB、立ちC、→+C、しゃがみC】、【しゃがみB→立ちC、→+C、しゃがみC】
射撃コマンド:立ちC、→+C、しゃがみC、ジャンプC、ジャンプ↓+C

Text：ケンちゃん

にいなは巨大なはさみ状の武器で闘う。素早い動きがウリで、防御力は低いが技性能は素直で使い勝手がいいぞ。

COMMAND LIST

特殊技			
→+A、→+B、↘+B、空中で↓+B			
	技名	コマンド	シンプル
必殺技	エレガントワルツ	↓↘→+AorB	B
	セラフスラッシュ	→↓↘+AorB（空中可）	↓+B（空中可）
	セイントシザー	↓↙←+AorB（空中可）	←+B（空中可）
ブライド必殺技	モーニングサンダー	↓↘→+C（空中可）	→+C（空中可）
	アフタヌーンサンダー	→↓↘+C（空中可）	←+C（空中可）
	エレクトリックスィーツ	→↘↓↙←+C	－
超必殺技	ルミナスカンタービレ	↓↘→↘↓↙←+AB同時押し	AB同時押し

CV：花澤 香菜

格闘ゲームのお仕事はあまり経験が無かったのと、ずっと声を張っていたので大変でした。必殺技名を叫ぶのも初めてで、今までに無い経験になりましたね。でも、思いっきり声を出せたのでとっても楽しかったです。にいなはお兄様が大好きで、「お兄様!」というセリフが多いんですが、それらが気に入っています。ゲームは『ぷよぷよ』しかできないんですけど（笑）、ゲームセンターに行ってプレイしてみます。

主要技

↓ステップしての2回攻撃。主にAを連続技に使う。A、Bとも攻撃直前は射撃無敵がある。A≧B後に↓↘→+AorBで追加入力が可能。

↑Aは打撃、Bは射撃無敵。発生が遅く、地上の相手に当たらないので、対空専用技として利用する。

↓ホッピングのように足元をはさみで突き刺す。攻撃後はレバー左右で移動方向を決められるぞ。

↑無敵状態での突進攻撃。連続技、割り込みに便利だが、空中の相手に空振りする場合がある。

基本攻略

★強力な起き攻めをループさせろ!
★エレクトリックスィーツでパワーアップ

ジャンプ↘+C、地上では立ちC、→+Cが射撃戦の主力となる。スキあらば、一度だけ攻撃を多段化する効果があるエレクトリックスィーツを使おう。遠距離戦を維持する相手には、相手の位置をサーチするアフタヌーンサンダーも効果的だ。また、相手が地上で射撃を撃ってくる場合は、射撃無敵時間の長いエンドレスワルツで攻撃を仕掛けよう。ヒット時は相手を壁にたたき付けるので、一気に画面端に追い詰められるぞ。

一方近距離ではジャンプBを使ったのめくり跳び込みが主力。逆に跳び込みには、打撃無敵のセルフスラッシュ、完全無敵のセラフスラッシュEXで迎撃する。ガードは通常投げで崩すのが基本となるが、立ちB（タメ）で発生する中段攻撃で揺さぶるのも面白い。しゃがみAをガードさせた後は、ダッシュ通常投げでガードを揺さぶるか、暴れ、リフレクト失敗による攻撃をつぶせる立ちA、→+Aへの連係が有効。なお、→+Aはボタンを押し続けると技が変化し、ガード時に体力をケズれるようになる。カウンターヒット時には相手を吹き飛ばすので、ダッシュAで追撃しよう。

セイントシザーEXのヒット時は、受け身不可状態のダウンを奪う。ここからは移動方向を制御せず着地寸前に垂直2段ジャンプし、下写真の起き攻めを仕掛けよう。ジャンプBヒット時は、ダッシュしゃがみAにつなげて連続技②をたたき込めば、再度同じ起き攻めに持ち込むことが可能だ。

しゃがみBはカウンターヒット時に相手を浮かせる。しゃがみAからの暴れ、リフレクト失敗時の暴発技つぶしに使おう。

→セイントシザーEX後は移動せず、着地寸前に垂直ジャンプ。ここからはレバー左右で若干にいなを移動させて……、

←起き上がりにジャンプB！　これで見切られないガード方向が表裏の二択を仕掛けられる。これをループさせよう。

連続技

①	【立ちA→→+A→→+B】[Ⓒ▶Aエレガントワルツ→エレガントワルツフィニッシュ] or [Ⓓ▶(→+D)→ダッシュA Ⓒ▶セイントシザー EX]
②	ジャンプB→ダッシュ【しゃがみA→立ちB→立ちC】Ⓙ▶【A→↘+B】Ⓓ▶(→+D)→ダッシュA Ⓒ▶セイントシザー EX
③	通常投げ Ⓓ▶(→+D)→ダッシュA Ⓒ▶Aセイントシザー orセイントシザー EX
④	【しゃがみA→立ちB→立ちC】→(エンゲージクライマックス発動) Ⓒ▶Aエレガントワルツ Ⓒ▶ルミナス・カンタービレ

①は基本連続技。フォースゲージの有無で切り替えたい。②はセイントシザーEX後の起き攻めから狙う。ジャンプB後ダッシュし密着でしゃがみAを当てるのがコツ。↘+Bからはすぐに→+Dを入力し、最速でダッシュAへ。③は投げ始動。フォースゲージが無ければ←投げでダウンを奪ってもいい。④は超必殺技絡み。立ちCヒット時に↑+ABC同時押しでエンゲージクライマックスを発動。

シンプルモード攻略

相手に近付いたら、立ちながらAボタン3回→Bボタン2回で攻撃していこう。空中から近付くときはジャンプAを使い、着地した後はしゃがみながらAボタンを4回出す。この4連続攻撃が相手に当たっているようなら、雷攻撃の後に↓+Bを押して追撃するといいぞ。逆に空中から攻め込まれた場合には、↓+Bで迎撃する。連続技は、立ちながらAボタンを3回→Bボタンを2回が基本だ。

攻撃が当たったときにフォースゲージがMAXならば、立ちながらBからAB同時押しのルミナス・カンタービレへ。

DB事典

コンビネーション：【立ちA→→+A、立ちB、しゃがみB、→+B、↘+B、各種C】、【→+A→しゃがみB、→+B、↘+B、各種C】、【しゃがみA→→+A、立ちB、しゃがみB、→+B、↘+B、各種C】、【立ちB→→+B、↘+B、各種C】、【→+B→↘+B、各種C】、【しゃがみB→各種C】、【↘+B→各種C】、【ジャンプA→ジャンプB、ジャンプ↓+B、ジャンプC】、【ジャンプB→ジャンプC】、【ジャンプ↓+B→ジャンプC】、【ダッシュA→ダッシュB、ダッシュC】
射撃コマンド：立ちC、しゃがみC、→+C、ジャンプC、ジャンプ→+C、ジャンプ↓要素+C

↓腕を前後に振り回す攻撃。前方はもちろん、後方へのリーチも長い。めくりを狙える上、空対空としても強力だ。

↓相手がダウンしているときのみ出せる必殺技。A版とEX版はヒット後相手を浮かせられ、さらに追撃が可能。

↑一度地面に潜った後、前方に飛びかかる。B版、EX版は対飛び道具無敵を持つほか、B版は空中ガード不能だ。

フミツブスワン!

↑浮遊する動作で、動作中はブライドゲージが少しずつ減少。動作中はジャンプ攻撃や空中必殺技が使用できる。

ぺこ丸
Pekomaru

BRIDE サタン
Satan

Text:KYO

射撃には乏しいが、動きが素早いぺこ丸。低く速いジャンプからジャンプBでめくりを狙い、連続技を決めていこう。

基本攻略

★強力なジャンプBでガードを揺さぶるだワン!
★ジャンプキャンセルで攻め続けるワン!

射撃攻撃に乏しいぺこ丸は、中距離戦が苦手なのでまずは接近したい。攻め込む際は、前後にリーチが長いジャンプBが強力。ただし、相手も射撃で接近を拒んでくるので、対飛び道具無敵のあるカミツクワン!のB版やEX版、リーチの長い下段技の⬊+Bなどで対抗しよう。なお、Bカミツクワン!は設置してある深淵から出現する。しゃがみCが空振りすると前方に深淵を設置できるので、これを利用すれば離れた位置からの奇襲が可能だ。

接近したら、素早い下段のしゃがみAから【しゃがみA（→立ちA）→立ちB】とつなぐ。ガードされていたら立ちCやしゃがみCにつなぎ、ジャンプキャンセルをして再度ジャンプBで攻め込む。立ちCは攻撃判定が無いためリフレクトのミスを誘え、飛び道具のしゃがみCは割り込みやジャンプをつぶせる。使い分けて逃がさないようにしよう。ガードが固い相手には、ハバタクワン!が有効。ジャンプ直後にハバタクワン!→ジャンプAと連係させると、低空でジャンプAを出せる。しゃがみにもヒットするので非常に早い中段技として利用可能だ。また、ジャンプBⓒ▶ハバタクワン!→ジャンプAと連係すれば中段を連続して狙えるぞ。

相手に攻め込まれたら、リフレクトで仕切り直そう。リフレクトしたとき相手が技を空振っていたら、⬊+Bで反撃できるので見逃さないようにしたい。相手の跳び込みに対しては、⬊+Aが強力。判定が真上に非常に強く、入力直後から低姿勢となるため、ほとんどのジャンプ攻撃に勝てる。

超必殺技の冥雲絶刃は発生が早く、攻撃発生前は無敵、発生後は攻撃を受けても怯まない特徴を持つ。飛び道具判定のためブライドダッシュには弱いものの、対空や割り込み、反撃技として優秀だ。

ジャンプBは、後方へのリーチも優秀で簡単にめくりを狙える。ステップからのジャンプや、2段ジャンプを使い分けよう。

ぺこ丸のカウンターは、無敵状態のまま前方にワープする。安全に逃げられるので、画面端から逃げ出すときに便利だ。

COMMAND LIST

特殊技			
➡+B、⬊+A、⬊+B			
	技名	コマンド	シンプル
必殺技	カミツクワン!	⬇⬊➡+AorB	B
	ツッツクワン!	空中で⬇⬊➡+AorB	空中でB
	フミツブスワン!	相手ダウン中に⬇⬇+AorB	⬇+B
特殊動作	深淵	Cが地面接地時発生（空中可）	C（空中可）
	ハバタクワン!	空中でAC同時押し	ー
ブライド必殺技	砕羽（さいは）	⬇⬊➡+C（空中可）	⬅+C（空中可）
	怨怒流（おんどるう）	深淵発生中に➡⬇⬊+C（ボタン長押しで待機可能）	⬇+C
	幻影吼（げんえいこう）	深淵発生中に⬇⬋⬅+C（追加AorBorCで派生）	➡+C
超必殺技	冥雲絶刃（めいうんぜっぱ）	➡⬊⬇⬋⬅➡+AB同時押し	AB同時押し

連続技

①	【しゃがみA（→立ちA）→立ちB→⬊+B】ⓒ▶Aフミツブスワン!→【立ちB→しゃがみB】ⓒ▶カミツクワン! EXor冥雲絶刃
②	➡投げ→【立ちA→立ちB→⬊+B】ⓒ▶Bフミツブスワン!
③	【⬊+A→立ちC】Ⓙ▶【ジャンプA→B】ⓒ▶ハバタクワン!→ジャンプB→（着地）【ジャンプA→B】Ⓓ▶（⬊+D）【ダッシュ A→B】

①は、立ちAを中継すると簡単になるが、距離が遠いと空振りするので注意。久遠、にぃな、ぺこ丸、イヴにはしゃがみBを省こう。②は投げ始動の連続技。久遠、エメリア、紅花、イヴは立ちAを省くため、若干難度が高い。③は対空で役立つ⬊+A始動の連続技。ハバタクワン!中はレバーを➡に入れておき、遅めにジャンプBへつなぐ。なお、⬊+Aはできるだけ引き付けて当てよう。

シンプルモード攻略

ジャンプ中に➡+Aと入力すると、ノーマルモードのジャンプBを出せる。判定が非常に強いので、まずはこれで近寄ろう。近寄ったら、しゃがみA×4→⬇+Bとつなぐ。⬇+Bは少し遅めにつなぐとガード時はAカミツクワン!、ヒット時はBフミツブスワン!となる。前者はガードされても反撃を受けにくい。後者はダウンを奪えるので、前方ジャンプからジャンプ➡+Aで攻め込もう。

相手に跳び込まれたら、ノーマルモードと同様に⬊+Aで対空しよう。ジャンプの下降に合わせると迎撃しやすいぞ。

CV:遠藤 大輔

格闘ゲームのボイスは結構やっているんですけど、これだけ豊富なキャラを演じたのは初めてで、差を付けるのが大変でした。お気に入りはベルゼブブですかね。唯一ちゃんとした言葉をしゃべるので、キャラが作りやすかったです。僕はドMではないので、彼の気持ちは分からないですけど(笑)。低音ばかりやっている僕には珍しく高音のキャラも居ますので、ぜひゲーセンで聞いてみてください。

DB事典

コンビネーション:【立ちA→立ちB、しゃがみB、➡+B、⬊+A、⬊+B、各種C】、【立ちB→しゃがみB、➡+B、⬊+B、各種C】、【しゃがみA→立ちA、立ちB、しゃがみA、しゃがみB、➡+B、⬊+B、各種C】、【しゃがみB→各種C】、【⬊+A→立ちB、しゃがみB、各種C】、【⬊+B→各種C】、【ダッシュA→ダッシュB、ダッシュC】、【ジャンプA→ジャンプB、ジャンプC】、【ジャンプB→ジャンプC】
射撃コマンド:立ちC、しゃがみC、ジャンプC、ダッシュC

橘 蒼矢
Souya Tachibana

Text：KYO

弓矢を武器に闘う蒼矢は、飛び道具を多数持ち、遠距離から封殺できる。連続技の威力が高いのも魅力の一つだ。

COMMAND LIST

特殊技			
➡+B、↘+B、空中で➡+B、空中で↘+B、空中で⬇+B			
	技名	コマンド	シンプル
必殺技	残月（ざんげつ）	➡⬇↘+AorB	⬇+B
	疾風（はやて）	⬇↘➡+AorB	B
	流星（りゅうせい）	空中で⬇↘➡+AorB	空中でB
ブライド必殺技	彗星（すいせい）	⬇↘➡+C	➡+C
	氷雨（ひさめ）	⬇タメ⬆+C	—
	ビッグバンタックル	➡↘⬇↙⬅+C	⬅+C
	ビッグバンカウンター	⬅⬇↙+C	—
超必殺技	橘流奥儀・緋燕夢想弓	➡⬅↙⬇↘➡+AB同時押し	AB同時押し

CV:中村 悠一

アニメと違い、ゲームだと動きを見る前に音声を録るので、難しさはありました。蒼矢とアスモデウスでは、演じやすかったのは後者でしょうか……。ある程度の崩しが許されるキャラなので、楽しくやれました。なかなか僕の声と分からないかもしれませんが。ゲーセンには『三国志大戦2』で覇王になるくらい行ってましたので（笑）、紅花さん（能登さん）との掛け合いなど、個人的にも楽しみにしています。

その他の担当CV：アスモデウス

主要技

↓前方にA版は5本、B版は7本、EX版は10本の矢を放つ。超必殺技でキャンセルでき、遠距離でも連続技を狙える。

↓ラファエルが前方に突進する。打撃判定で飛び道具をかき消せるので、ダッシュや射撃攻撃に対して使おう。

↑弓を振り回して上昇する必殺技。A版は上半身が打撃に対して無敵。B版は長い飛び道具無敵を持つ。

ビッグバンタックル

↑氷をまとった矢を放つ超必殺技。出始めに無敵があり、発生が早いので遠距離での反撃や連続技で重宝する。

基本攻略

★あらゆる方向に矢を撃ち分け遠距離から封殺しろ！
★橘流奥儀・緋燕夢想弓でダメージアップを図ろう

遠距離からのけん制で動きを抑制するのが得意なため、まずは撃ち出せる矢の方向を覚えよう。➡+B、立ちCは立った状態で前方に放つ。↘+Bは、画面の8割ほど届く下段技で打点が低い。しゃがみCは斜め上に放つため、空中からの接近を抑制できる。ジャンプ⬇+Bは斜め上、ジャンプ➡+Bとジャンプ Cは前方、ジャンプ↘+Bとジャンプ⬇+Cは斜め下に撃ち出す。ダッシュ Bは移動方向に矢を3本放つ。⬆+D中に使えば真上に、⬇+D中なら真下に向けて攻撃できる。なお、各種C攻撃は3本同時に矢を放つ。ヒットすると相手は凍るため、遠距離でも追撃を決めやすい。また、タメが可能で最大までタメると角度が広がるぞ。

接近されたら、間合いを離すことを優先。間合いを離す際はリフレクトが手堅いがビッグバンタックルも有効。出始めにわずかだが対打撃無敵がある上、攻撃時に後退するので攻撃をかわしやすい。ヒット or ガードさせれば間合いを大きく離せるぞ。跳び込みに対しては、しゃがみCや残月を使おう。残月はA版は上半身無敵で空中ガード可能、B版とEX版は打撃無敵ではないが空中ガード不能といった性能なので、相手の動きを読んで使い分けること。

ダッシュ Cはラファエルが氷の息を吐く。ガードさせても大幅有利となるので、中距離や接近戦でたまに交ぜていこう。

地上投げは⬅、➡のどちらからでも追撃が可能。発生が早いので接近戦で使ったり、中距離でダッシュから狙おう。

遠距離での各種C攻撃からは、疾風につないで動きを抑制する。ここで相手がダッシュしてくるなら……、

打撃判定のビッグバンタックルで、ダッシュをつぶそう。なお、ヒットすれば超必殺技で追撃できるぞ。

連続技

①	[【しゃがみA→しゃがみB（1段目）→しゃがみC】Ⓙ▶] or [⬅投げ→]【ジャンプA→B→➡+B→C】
②	➡投げ→【立ちA→➡+B→立ちC】Ⓒ▶B疾風Ⓒ▶橘流奥儀・緋燕夢想弓→B疾風
③	（エンゲージレベルMAX）【しゃがみA→しゃがみB（1段目）→立ちC】Ⓒ▶彗星→【➡+B→立ちC】Ⓒ▶A疾風Ⓒ▶橘流奥儀・緋燕夢想弓→（エンゲージクライマックス発動）立ちCⒸ▶A疾風Ⓒ▶橘流奥儀・緋燕夢想弓

①は空中連続技の基本なつなぎで、空対空のジャンプAなどからも狙える。ジャンプAを素早くつなぐことと、ジャンプBをニュートラル+Bで入力することに気を付けよう。②の立ちAはその場からで構わない。立ちCは、ニュートラル+Cで入力しないと疾風が残月になるので注意すること。③はエンゲージレベルMAX時限定の高威力連続技。エンゲージクライマックス発動はボタン連打でOKだ。

シンプルモード攻略

しゃがみAを連打すると、ノーマルモードの【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】を出せる。連打が遅いとしゃがみC部分がつながらないので注意。中～遠距離は➡+Aや⬇+A、各種C攻撃でけん制する。ここから疾風（ニュートラル+Bor➡+B）につないだり、ダッシュをつぶせるビッグバンタックル（⬅+C）につなごう。対空は、⬇+Bで出せるA残月が上半身無敵なので頼りになるぞ。

各種C攻撃は空振りしてもキャンセル可能。しゃがみCでダッシュを誘い、⬅+Cでダッシュをつぶすといった使い方も可能。

DB事典 **コンビネーション：**【立ちAorしゃがみA→立ちB、しゃがみB、➡+B、↘+B、各種C】、【立ちBorしゃがみB→➡+B、↘+B、各種C】、【➡+B→↘+B、各種C】、【ダッシュA→ダッシュB、ダッシュC】、【ジャンプA→ジャンプB、ジャンプ⬇+B、ジャンプ➡+B、ジャンプ↘+B、各種C】、【ジャンプB→ジャンプ⬇+B、ジャンプ➡+B、ジャンプ↘+B、各種C】、【ジャンプ⬇+Borジャンプ➡+Borジャンプ↘+B→各種C】
射撃コマンド：立ちC（タメ可）、しゃがみC（タメ可）、ジャンプC（タメ可）、ジャンプ⬇+C（タメ可）、ダッシュC

主要技

↓中距離まで届く打撃技。Aは相手を追尾、Bはバックステップしてから攻撃、EXは3連パンチを出す。

↑Aは1キャラ手前、Bは3キャラほど前に手を伸ばす投げ技。EXはほぼ密着した位置をつかみ、出始めから無敵。

↓ナイフを3本ずつ投げる射撃技。追加入力でナイフを連続で投げられる。範囲が広く、弾速が速いので強力だ。

↑上半身無敵の性能を持つ打撃技。ヒット時は相手を空中に吹き飛ばす。硬直が短く、対空にも使いやすい。

Text：バチ

遠距離戦も近距離戦もお手の物のパワーキャラ。遠距離戦は強力な射撃で圧倒し、近付く敵は打撃で大ダメージを与えよう。

基本攻略

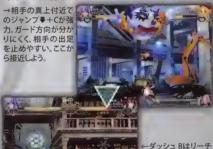
★ドキドキスローナイフでハツ裂き!!
★接近戦はわんつーぱんちでどーん!!

立ちA、しゃがみAは近距離戦での連続技の始動や固めに使い、➡＋Aや⬊＋Aにつなぐのが基本。➡＋Aはやられ判定が小さく、対空にも使いやすい。立ちBはカウンターヒット時にバウンド効果を持つ。さらに、ボタン押し続け中段になり、ヒット時はバウンドするので追撃可能。しゃがみBはダウンを奪う下段攻撃。➡＋Bはケズリ効果のあるチェーンソーを出す。⬅＋Bは下がりながら両手で攻撃し、ヒット時は相手を壁に吹き飛ばす。ジャンプAは空対空に、ジャンプBは跳び込みに使う。

立ちC、ジャンプCはカードから蝶を出す技。押し続けると蝶が巨大化し、飛距離が伸びる。この蝶は各種Aなど指で弾く攻撃を当てると攻撃判定が発生し、弾き時は空キャンセルが可能だ。➡＋C、ジャンプ⬇＋Cはアイテムを投げる飛び道具。ナベ、ぬいぐるみ、鉄アレイ、ちくわ、本は地面に落下後、立ちBでアイテムを攻撃するか、しゃがみCで地面を揺らすと攻撃判定が付いた状態で真上に飛ぶ。鉄塊は地面に設置後、攻撃判定は持たないが接触判定を持つ障害物に。ハンバーガーは取ったプレイヤーの体力がわずかに回復し、こちらも設置後は真上に飛ぶ性質を持つ。スターは取ったプレイヤーが約2秒間無敵になる。鉄球は攻撃判定を持ったまま進み、地面を揺らすと少しだけ跳ねる。

これらジャンプ⬇＋Cで真上から強襲しつつジャンプBで降下して、しゃがみAやダッシュ投げなどでガードを崩そう。

対空には➡＋Aが大活躍。これとジャンプAやワクワクジャグリング、いただきまーす！EXを使い分ければ対空は万全だ！

→相手の真上付近でのジャンプ⬇＋Cが強力。ガード方向が分かりにくく、相手の出足を止めやすい。ここから接近しよう。

←ダッシュBはリーチが長く、相手の射撃をつぶしつつ攻撃できる。ドキドキスローナイフと併用し、射撃戦で優位に立とう。

連続技

①	【しゃがみA→⬊＋A→立ちB】Ⓒ▶Aわんつーぱんち
②	（空中の相手に）➡＋AⒸ▶Aわんつーぱんち
③	空中投げ→ジャンプAⒸ▶Aわんつーぱんち
④	ジャンプB（カウンターヒット）orジャンプB（タメ）→【立ちA→➡＋A→立ちB】Ⓒ▶わんつーぱんちEX

①は地上の連続技。立ちBからはダウンを奪う場合はしゃがみB、画面端に吹き飛ばしたい場合には⬅＋Bへ切り替えるといい。②は対空からの連続技。➡＋Aのヒットを確認してからわんつーぱんちを出そう。③は空中投げからの連続技。画面端付近でわんつーぱんちをヒットさせ、空中復帰直後を狙うと決めやすい。④はジャンプBからの大ダメージ連続技。始動のヒット時の距離が遠い場合は、立ちBなどを省いてわんつーぱんちにつなげよう。

シンプルモード攻略

遠距離ではとりあえず⬅＋Cや➡＋Cをばら撒くのが基本の戦法。その次に、ジャンプして相手の真上から⬇＋Cを降らし、落下しつつジャンプAで攻撃していくのが強力だ。中間距離では近付く相手をBでけん制したり、⬅＋Aを交ぜよう。近距離ではしゃがみA連打からBにつなぐのが効果的。なお、フォースゲージが3本ある場合、しゃがみA→A＋BやAタメヒット→AB押しが連続技になる。

⬅＋Cのけん制が強力なので、これを主体にすること。攻め込むときは相手の頭上からジャンプ⬇＋Cだ。

COMMAND LIST

特殊技			
➡＋A、➡＋B、⬅＋B、⬊＋A、空中で下要素＋B			
	技名	コマンド	シンプル
必殺技	わんつーぱんち	➡⬇⬊＋AorB（空中可）	B（空中可）
	いただきまーす!	⬇⬊➡＋AorB	➡＋B
ブライド必殺技	ドキドキスローナイフ	⬇⬊➡＋C（空中可）	⬅＋C（空中可）
	ワクワクジャグリング	➡⬇⬊＋C	―
	キラキラレインボウ	➡⬊⬇⬋⬅＋C	―
超必殺技	らっき〜ホラーショウ	⬇⬊➡⬇⬊➡＋AB同時押し	AB同時押し

CV:加藤 英美里

ゲームはすごくプレイしていて、格闘ゲームも昔は親指にマメができるほどやっていたんですが、格闘ゲームの収録はほとんどやったことが無いんです（笑）。難しかったのが、攻撃のセリフで強弱の違いを付ける部分ですね。しふぉんは「子供」な部分を出したつもりなので、純粋に遊びを楽しむ子供を生温かく見守っていただけるような男性には、ぜひしふぉんを！（笑）

DB事典 コンビネーション:【立ちA→➡+A、⬊+A、立ちB、しゃがみB、➡+B、⬅+B、立ちC、➡+C、しゃがみC】、【しゃがみA→➡+A、⬊+A、立ちB、しゃがみB、➡+B、⬅+B、立ちC、➡+C、しゃがみC】、【➡+A→立ちB、しゃがみB、⬅+B、➡+B、立ちC、➡+C、しゃがみC】、【⬊+A→立ちB、しゃがみB、➡+B、⬅+B、立ちC、➡+C、しゃがみC】、【立ちB→➡+B、⬅+B、立ちC、➡+C、しゃがみC】
射撃コマンド:立ちC、しゃがみC、➡+C、ジャンプC、ジャンプ⬇+C

SPECIAL CONTENTS

契約者&ブライド ラフ画 デザイナーコメンタリー

決定稿

皇 久遠 &ミカエル

「クールで天才で生徒会長」というコンセプトは初期からあって、「天使の狂気」「白き裁き」などのキャッチが決まってきて、今のデザインになりました。ラフの光輪はデザイン担当のHYMが入れたがっていましたが、最終的には無くなりました。羽根はクライマックス超必殺技時に生えますのでお見逃しなく。

決定稿

天羽 零彗 &ルシフェル

野心家の久遠と対極にするために、愛のために堕天する主人公というコンセプトになっていきました。そこに伊達ワル成分がいつ入っていったかは記憶にございません。ルシフェルは『デモンブライド』を象徴するキャラクターですね。透けて見えるベールの表現に苦労したみたいです。さすが魔界の悪羅女(オラージョ)はパネェっす。

祝! 稼働 『デモンブライド』舞台裏に迫る

開発スタッフインタビュー

全国のゲーセンで稼働を迎えた本作だが、インタビューを敢行したのは稼働直前。果たして、「デモンブライド」誕生秘話はどこまで明かされるのか!?

── まず最初に、お名前とどこを担当されたか教えてください

せりざわ　『デモンブライド』ディレクターのせりざわです。仕事内容ですが、作品の方向性を決めたり、全体的な監修など、いろいろとやっています。

── メディアにも積極的に出られていますが(笑)

せりざわ　いや、本当は苦手なんですけどね(笑)。

なにか　キャラクターグラフィックチーフをしています「なにか」です。ゲーム中のアクションシーンを中心にやっています。

── グラフィック的な監修という感じでしょうか?

なにか　実作業はキャラごとに担当が決まっているんですが、何だかんだで全体的に手を付けています。人手が足りないなどの事情もありますが(笑)。

HYM　デザイナーのHYMです。今作ではメインビジュアル、イベントパートの立ち絵、カットインなどのほか、インターフェイスと背景の監修も担当しました。

土上　主にシナリオを担当しました、土上と申します。ストーリーのシナリオ、勝ちセリフ、バトル中のセリフなどを担当させていただきました。

── さて、ついに稼働を迎えた『デモンブライド』ですが、振り返ってみて製作中に苦労された点などをお聞かせください

せりざわ　そうですねぇ……全部なんですけどね(笑)。マジメにお答えすると、やはり立ち上げでしょうか。僕は今作の開発に少し遅れて参加したんですよ。当初『デモンブライド』はHYMとなにかの方で進めていて、参加し始めたころはどんなゲームになるのは想像できないような状態でした。その後、スタッフがだんだん集まり、本格的に動き出したのはここ一年くらいですが、そこまで行くのが大変でしたね。軌道に乗ってしまえば、変な暴走さえしなければ(笑)スタッフみんなの力でいい方向に進めると思っていたので。いい意味でも悪い意味でも、いろいろと詰め込んだ作品なのですが、最終的に

決定稿

獅堂 明日真
&ウリエル

直球の熱血キャラがコンセプトです。もうちょっとクールなイメージだったのですが、セリフやシナリオを固めていくうちにどんどんバカっぽくなっていきました。ウリエルは師匠なのでゲーム中はあまり手を貸さないようにしたつもりですが、明日真と一緒に暴れ回るキャラになってしまいました。

闇咲 紅花
&アスモデウス

決定稿

服装はゴスパンクをイメージしています。アスモデウスが色欲の大罪を司ることから、体に絡み付かせています。周りのキャラが濃いので、ヒロインとしてやっていけるか心配でしたが、ロケテでは使用してくれる人が多かったのでホッとしてます。

三月原 結 エメリア
&メタトロン

決定稿

一番紆余曲折したキャラクターです シスターということは決まっていたのですが、武器と服装が決まらず苦労しました。しかし普通の女性キャラが居ないということに気付き、スタンダードな女性キャラにすることになり、今のデザインになりました。メタトロンは天然なお姉さんのサポートメカ的なイメージですね。

ドーン
&マモン

ハゲ、マッチョ、タコ、タトゥーという特徴から、ビジュアル担当とゲームキャラ担当を何往復もして、今のアメコミヒーローっぽいフォルムに仕上げていきました。キャラの発案は、もちろん高屋校長です。

決定稿

はいい結果に結び付いたかなと思っています。

なにか　自分もせりざわ同様に立ち上げです。何も無いところから新しいものを作り出す大変さといいますか。同じことをもう一度やれ、と言われてもできないことばかりです（笑）。せりざわも自分も体力を振り絞り尽くし、気力だけで何とか形にしました。新しい試みに対して試行錯誤を繰り返し、奇跡的にうまくいった感じで……。

HYM　私の作業は、例えば雑誌社さんに渡す素材の作成というのが多かったんですが、プロモーション展開自体が先行していたこともあって……「ここ決まっていないけど、描いちゃえ」みたいなノリで（笑）。後からチョコチョコと設定などが変わってきたり。絵を描くこと自体は全然苦ではないんですけど、とにかく時間が無いのが厳しかったです。

土上　自分は、あらかじめできていたものに対して、どうイメージを崩さずに肉付けしていくかで悩みました。どこまでやってもいいのかな？　と思ったり。自分のやりたいことを盛り込みつつ、全体的な制約の中に詰め込むというバランスが難しかったです ね。でも、非常にやり甲斐のあるお仕事でした。

――では、次に世界観についてお聞かせください。本作では登場キャラが「天使」と「悪魔」に分かれています。これはどのようにして決めたのでしょうか？

芹沢　天使側は神聖教団レギオンの管理するステラ学園の生徒たちが中心となり、悪魔狩りをしている形です。対する悪魔側は、勝手気ままというか（笑）、割とまとまらずに行動している感じです。ここに各キャラを個性付けしつつ落とし込んでいて、まず主人公、サブ主人公的なキャラを配置し、後は友達だったり妹だったり先生だったりと学園に関係する人物で構成しています。悪魔側は、主人公のライバル的な中心人物が居て、仲間ではないけど一応のまとまりの元で対抗しています。レジスタンス的組織の中で上下関係などあるものの、つるまない自由なやつら、という感じで。（P30に続く）

ディレクター
せりざわ
『デモンプライド』の漆黒覚醒ディレクター。紡ぎ出す黒呪闇神話（伊達フル）は、せりざわイズムの本質。

ゲームパートビジュアル
なにか
見える瞬間が無ければ作る！　1フレームでも見せるのが男の美学。それがマッドパンツアーの仕事。

メインビジュアル
HYM
八腕形上目タコ目に分類される絵描き。柔軟な体のほとんどは筋肉であり、ときには強大な力を発揮する。

シナリオ
土上椎
活発ひよこのシナリオライター。つぶらな瞳で文字を紡ぐ姿は涙を誘う。愛称はトカミー。

帷 乃亜
&ガブリエル

決定稿

男性からも女性からも、見てかわいい男の子キャラというコンセプトです。武器は最終的にチャクラムになりましたが、ゲームキャラにするときにチャクラムを別パーツにしなければならなかったため、ゲームキャラグラフィック担当からは不評でした。

ダスク
&アスタロト

サイコなイメージで、アスタロトとの関係はヒモと貢ぐ女です。初期の武器は独鈷杵でしたが、ゲーム中ではアクションが地味になるため、巨大な爪を持つようになりました。スーツ姿のドーンとダスクはピンクのネクタイとシャツがトレードマークで、二人がイヴの部下である証です。

決定稿

リヒト・ウルフスタン・シュヴァルツ
&ハニエル

決定稿

渋くて枯れてる神父と毒舌少女天使のコンビは、初期から固まっていました。武器は本に決まっていましたが、かっこよく本で闘うアクションを考えるのに苦労しました。ゲーム中の登場演出は、二人の性格と関係がよく表現されていて気に入ってます。

イヴ
&ベルゼブブ

決定稿

カリスマ性のあるレジスタンスのリーダーで、バンドボーカルの女王様とその奴隷蝿です。初期は今のイメージとコートを着たイメージがあって、どちらも良かったので悩みましたが、華麗に足技を使うキャラだったので、足技が映えるようにように今のデザインになりました。

── プライドには七天使や七つの大罪といったものが取り入れられています

せりざわ　扱っているテーマから、そういったものはモチーフにしていますね。まだ設定として出てはいませんが、それ以外にもいろいろと……。

HYM　デザインをする際にも、七つの美徳、七つの大罪を元にして引き出していった部分というのはあります。隠れたテーマとして取り入れたものなどもあるので、その辺りはおいおい……（笑）。

せりざわ　世界観的には、天使と悪魔をテーマとしていますが、あまりに現実とかけ離れているものというのは想像しにくいので、近未来というか現在よりちょっと先の時代の話がいいだろう、ということで決めました。ここに関東を襲った大災厄、鳥籠というのを絡めて……。

HYM　初期にせりざわと考えたのが、「箱庭」の世界を作ろうというもので。東京を舞台として、外のことはあまり想像させない状態にしたいなと。それで鳥籠の中だけで話を進めました。ただ、RPGなどと違ってストーリーを語る場が限られてしまうんです。そこにちょうどドラマCDのお話が出たので、じゃあ「何で零彗は出て行っちゃったんだろう？」みたいな詳しい話はゲーム中ではご想像にお任せします、ということにして。ドラマCDを聞いてもらえれば詳細が分かります、みたいな展開ができたのは、うまくいったと思います。

土上　東京崩壊から天使・悪魔が登場するまでの経緯、理由などもう少し出したかったんですが、ストーリーよりもキャラごとの雰囲気だけを見せるような形にしました。表に出していない部分は、ゲーム内のセリフのやり取りの中などからつかんでもらって、気になったらドラマCDの方で（笑）。

── 続いてゲーム本編の質問ですが、『デモンブライド』の特徴的システムにシンプルモードがあります。このモードを導入した理由を教えてください

せりざわ　シンプルモードは、入れたかったけど期間的に無理そうなので途中まであきらめていました。元々本作は、攻撃ボタンが二つだったり、射撃ボタンで弾が撃てたりと、操作系を簡単に作ろうと考えたのですが、それでも難しいと感じる方というのは居ると思ったんです。かなりギリギリでしたが、実装できてよかったですね。（シンプルモー

決定稿

なんか重大な秘密があるにちがいない。

兄思いのお嬢様と主を守る執事のイメージです。武器はハサミで決まっていましたが、服装は最終的にステラ学園中等部の制服になりました。にぃな自身は控えめな攻撃で、執事のザドキエルがメインで攻撃するようになる予定でしたが、いつの間にかほかのキャラよりも攻撃アニメーションが多くなっていました。

皇 にぃな &ザドキエル

天使妹

悪魔主人公の妹にした方がドラマチックかも。

なかよし

決定稿

ぺこ丸 &サタン

獣 でかい黒いグレートデン

ガラクタで出来ている骨鴉

烏骨鶏ではない

骨のお面を付けた獣と、ガラクタの羽を持ったカラスのイメージです。ぺこ丸は体を自由に変化させて闘うキャラというコンセプトでしたが、自由過ぎて逆にアクションがまとまらず苦労しました。ダメージを受けたときなどにチラッと見える豆柴のぺこ丸がかわいいです。

メガネを ジャケットなし シャツ ネクタイにしてみた

決定稿

橘 蒼矢 &ラファエル

射撃が特徴のゲームなので、射撃メインのキャラで弓&メガネ男子というコンセプトです。ちょっと格好よ過ぎるので、中和させるためにブライドがブタになったのですが、最終的にヘタレメガネになってしまいました

じふぉん &レヴィアタン

決定稿

パーツは全部ぼう

鳥かご

初期はピエロの頭に王冠があって、その中でじふぉんが操っていました。無邪気な残酷さとかわいさを持ったキャラですね。とにかくデカくてeX-BOARD(本作のマザーボード)で動くのかドキドキしながら作りましたが、なんとか実装でき、インパクトのあるキャラになってよかったです。

ドの)ボタンの割り振りも苦労しましたが、結構直感的にプレイできるんじゃないかと。コマンドを一切必要とせずに、本作を楽しめると思います。

── 格闘ゲームをほとんどプレイしたことのない人でも遊べる、みたいな

せりざわ　そうですね。一度触って「あ、このゲームはボタンを押すだけでいろいろ技が出るんだな」という取っ掛かりにしてもらえればと。

── プレイヤー的にはオフィシャル全国大会の開催なども気になる部分だと思うのですが……

せりざわ　オフィシャルサイト(http://www.examu.co.jp/dmb/)でも告知していますが、開催が決定しましたのでプレイヤーの皆さんには奮って参加していただければと思います。

── では最後に、読者の皆さんおよび本作に興味を持った方々に一言ずつお願いします

土上　ゲームセンターでボイスを聞いた方が、思わずツッコミをいれたくなるような部分も盛り込んでいるので、その辺りも楽しんでください。

HYM　キャラに関しては、落書きでもいいので皆さんの描かれたものが見てみたいですね。あと、シンプルモードは格闘ゲームが苦手な自分も調整に参加しています。同じように苦手な方にもぜひプレイして欲しいです。

なにか　格闘ゲームって、この十何年で次第に敷居が高くなり過ぎた思うんですが、今作をキッカケに新規のプレイヤーさんが増えて、盛り上がりに貢献できたらうれしいですね。自分もゲーセンで見かけたら、お布施のように100円を投入します!

せりざわ　気になるけど難しそう、と思っている方がいたら、シンプルモードや一人用のストーリーなど、対戦とは一味違った楽しみ方もありますので。もちろん、対戦ゲームとしても自信を持って送り出しているので、どんどん対戦もしてほしいですね。

── ありがとうございました

(7月某日・株式会社エクサムにて収録)

INFORMATION

B's-LOG9月号にも!『デモンブライド』お得情報!!

毎月『デモンブライド』情報が盛りだくさんのB's-LOG、現在発売中の9月号では、何と見開きブチ抜き掲載の描き下ろしイラスト(↓にちょっとだけお見せしよう!)に加え、声優&開発インタビューなどを掲載。本作のファンなら要チェックだ。

P92には『デモンブライド』コラボT情報も!!

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド

今回は早くも発売された家庭用『KOF XII』に加え、Xbox 360®のオンラインサービス"Xbox LIVE アーケード"で遊べる2タイトルを紹介。どれもネットワーク対戦が可能なのでチャレンジしてみよう。

家庭用オリジナルキャラ二人の性能をチェック!!

THE KING OF FIGHTERS XII

■対応ハード	プレイステーション3／Xbox360®
■メーカー	SNKプレイモア
■ジャンル	2D対戦格闘
■発売日	2009年7月30日(発売中)
■価格	7,140円(税込)

家庭用『KOF XII』の追加キャラクターであるマチュアとエリザベート。気になるその性能をアルカディアらしく解析！　おねぇさまズは果たして強いのか!?

マチュア

マチュアは強力な突進必殺技を持ち、横押しの強さが魅力的なキャラクターだ。ジャンプ吹っ飛ばし攻撃は斜め下に強く、中ジャンプで跳び込むのが強い。一方で、通常ジャンプが緩やかという弱点もある。メタルマサカーは移動し相手を切り裂く突進技。弱版は弱攻撃から連続ヒットし、強版はガードされても反撃は受けにくい。ヘブンズゲイトは相手を画面端まで運ぶ、往年の超必殺技。発生は遅いが、無敵時間があり高威力だ。

とにかく強いのが中ジャンプ吹っ飛ばし攻撃。相手がいやがるまで跳び込め!!

クリティカルカウンターはデスペアーが活躍。ガードアタックで浮かせてから連発すると吉。

エリザベート

エリザベートは3種類の当て身技を持つ、特殊なキャラクター。BD同時押しで出せる当て身技レヴェリー・ジュレは、攻撃を受け止めるとその場で回避する。成功時の硬直を必殺技でキャンセルできる上、その硬直自体が非常に短い。入力が簡単かつ空振り時の動作が短いため、かなり高性能といえるだろう。ほかにも、打撃必殺技のエタンセルは受け身不能で起き攻めを狙える上、コマンド投げのミストラルがあるためガード崩しも万全だ。

レヴェリー・スエテは、当て身成功時に相手の背後に瞬間移動。実は飛び道具も取れる。

超必殺技ノーブル・ブランは発生が早く無敵時間があり、画面端なら追撃可能と高性能。

Xbox LIVE アーケードで名作2タイトルが配信中!!

KOF'98 UM

餓狼 MOW

携帯アプリゲーム Pick Up!!

今度の携帯アプリ版『メタスラ』は、ファンが長らく待ち望んだ完全新作！　今までアーケードでモーデン軍と戦い続けてきた同志たちよ、今度は携帯で戦場に向かえ！

「メタルスラッグ M1」はここで遊べる！

DOCOMO
メニューリスト→ゲーム→アクション→SNK WORLD-i

新たな『メタスラ』シリーズ誕生！

©SNK PLAYMORE

携帯アプリだけの完全新シリーズ！

モバイル版オリジナルの『メタルスラッグ』、『M』の名を冠したシリーズの第一弾としてリリースされる本作は、『KOF MIA』などでもおなじみの人気ヒロイン・フィオを主人公とした、アーケード版顔負けのクオリティを誇る完全新作！　全3ステージはすべて新しく作られたもので、それぞれの最後には個性的な新ボスが待ち受けている。

携帯電話でアクションゲームとなると操作が難しそうだが、敵を感知して武器を連射するオート連射やフルキーコンフィグなどの機能があるため、場所を選ばず快適に遊べる。さらに全ステージクリア後もやり込める別モード、「アナザーミッション」も搭載しているぞ！

まだ見ぬステージとボスキャラが待つ！

本作初登場の新ボスたちは、どいつもかなりの強敵。おなじみのモーデン軍兵士や兵器のドットアニメーションは、もちろん健在だ！

さらに味わいつくすアナザーミッション！

各ステージを限定条件でクリアする、歯ごたえ十分のアナザーミッションモード。全ミッションでの評価オールS達成は、もはや神の領域の難度!?

ライター ちくわ軍曹の 新兵でも生き残れる「メタスラM1」戦場の心得

サー、貴様言葉の頭とケツにはサーと付けろサー！（意外とていねい）　ここでは『M1』に挑むヒヨッ子に、基本をたたき込んでやろう。

まず画面をスクロールさせて先に進む際には、半画面分ぐらいずつにしとけ！　欲張って進むと大量の敵にフルボッコにされるぞ。そして戦車やボス敵など、硬い敵には迷わず手りゅう弾連射！　ミスしたときと一部ステージが変わるときに、手りゅう弾のストック数は初期値に戻るからな。ただし連射に気を取られて、回避をおろそかにするのはNGだ！

初期キー配置だと手りゅう弾のキーが「3」なので、すぐ上の電源キーをも連打してしまう悲劇も確認（実話）。人によってはキー変更も考慮すべし！

ヴァイスシュヴァルツ『KOF』ブースターパックが登場!!

トレーディングカードゲーム『ヴァイスシュヴァルツ』に参戦した『KOF』シリーズ。入門用のトライアルデッキに続き、ブースターパックが発売中だ。100種以上ものカードからランダムで8枚が封入されており、コレクションやオリジナルデッキの構築には必須。おぐらえいすけ氏やヒロアキ氏の描き下ろしイラストカードもあるので、ファンなら見逃すべからず！

ヴァイスシュヴァルツ
「THE KING OF FIGHTERS」ブースターパック
1パック8枚入り：330円（税込）　1ボックス20パック入り：6,600円
好評発売中　発売元：ブシロード　詳細はhttp://ws-tcg.com/にて

広報さんが聞いたり語ったり yuzukoの部屋

SNKプレイモア広報のyuzukoさんが取り仕切るコーナー。今回のゲストは、第1回でもお話をうかがったネオジオ博士です。

今回のゲストは、第1回目に引き続きネオジオ博士です！『2002 UM』のアーケード稼働を記念し、再度ご出演いただきました。早速、皆さんに今作に関するアピールをどうぞ！

「どうもこんにちは。ネオジオ博士です。さて、いよいよ稼働が始まりました『2002 UM』ですが、皆さんもうプレイしていただけましたか。今回は家庭用からのアーケード化に伴い、バランス面とグラフィック面の調整を加えています。家庭用で鍛え上げた腕試しも含め、詳しくはぜひアーケードで確かめてみてください！　そしてお店が熱気でムンムンするほどの"ガチバトル"で、この夏を盛り上げていきましょう！」

『2002 UM』といえば、オリジナルからのパワーアップポイントがたくさん。中でも、MAX2の演出は目を見張るものがありました。対戦に夢中になり過ぎず（!?）、目をよく凝らしてみていただきたいですね！　それでは、今後の展開も含めた読者へのメッセージをお願いします。

「はい。とにかくみなさんの鍛え上げた実力をこのアーケード版に思いっきりぶつけちゃってください！　また、少し先ですが来年にはXbox360[※]のXbox LIVEアーケードでも配信予定となっております。ぜひ、こちらも期待していて下さい。以上、ネオジオ博士でした～」

お忙しいところ2度目のご出演、ありがとうございます！　ネオジオ博士はSNKプレイモア公式HPの、『2002 UM』講座と『98 UM』講座に新しく記事をアップしています。そちら もチェックしてみてくださいね！

今月のゲスト
ネオジオ博士
"ネオジオ研究所"所長。所員とともにネオジオに関する研究にいそしむ。主な担当ゲームは『KOF'98UM』、『KOF2002UM』など。

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー

第四回

ASW風林火山

いよいよ最終回のうろおぼ絵対決はいかにッ!? ぶるふぇすやぶるまんドラマCDなど、『ブレイブルー』情報も激盛りでござるよ!!

突発企画 萬駆、うろおぼ絵で挑む!! ～後編～

うろおぼ絵対決も最終回ッ!! 最後のお題は何と「アルカディア総編集長 猿渡 雅史」。一歩間違えるとすごく怒られそうな気もするでござるが、書いてみなければ分からないないッ!!

というわけでいざ挑戦。失敗は許されないとビビりつつ、出来た作品がこれでござるよ。ロック総編集長の特徴であるヘアースタイル、細い目、ネコ的な口元などのパーツが表現されているでござるな……。だが、このお題の決着を付けたのは、その場で最も総編集長を見ている男!! ジェイケイ「お前ら……全員土下座な^^。」 三人「すんませんでしたぁぁぁぁっ」

総編集長、すみませんっ!!

石渡画伯

編集長の特徴であるヘアースタイルや顔を見事に表現しつつも、シェイプ化に成功ッ!? 泣く子も黙るオシャレ編集長になったでござるよ。

森画伯

もはや別ゲームのキャラクターといわれたこの一品。アフロ＋ヒゲと、ツッコミどころしか無い展開に、森殿も冷や汗をかきっぱなしでござる。

覇智画伯

うまいとは決していえないが、だんだんと似て見えるという謎の魅力をかもし出すこの作品で……うわっ……やめるでござるよっ……総編……。

家庭用『ブレイブルー』発売記念“ぶるふぇす”開催!!

6月28日に渋谷のシダックスホールで開催された「ぶるふぇす 2009 -RIOT SUMMER-」。350席の入場枠には7倍を超える応募が集まり、人気の高さがうかがえた。イベントのメインは、ニコニコ動画のアークシステムワークス公式チャンネルで配信されている、Webラジオ「ぶるらじ」の公開録音。ゲストとしてジン役の柿原 徹也さんが参加し、ジンの声の要望に対して「我が名は～」とハクメンのモノマネ(?)をするなど、ハイテンションなノリで順応。プロデューサー森さんの「○兄弟がそろうのは～」というポロリ(?)発言もあり、大盛況のままイベントは終了。今後も『ブレイブルー』から目が離せなそうだ。

◀ゲストの柿原氏を加えた四人で進行。終始ハイテンションなトークが繰り広げられた。

▶物販コーナーには長蛇の列が。撮影会があったため、コスプレ参加の方も多かった。

ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん

本能

ラグナ 獣兵衛の弟子時代

お前はすぐ訓練をサボって抜け出して

そんな甘い考えでお前の目的が成し遂げられるわ

けが……

ニャッ ニャッ

ニャフッ

ハッ

ごまかされると

思いっきりごまかされてたじゃねーか

有馬七助

『ブレイブルー』ドラマCD登場!!

ゲーム中とはまた違う、各キャラクターのハードな日常を描いた『ブレイブルー』ドラマCDが発売中！ 今回は出演された声優さんのコメントをお届けするぞ！ ①印象に残ったシーンやセリフは？ ②読者に一言！

杉田 智和（ラグナ役）「①ジンの台詞がいちいちカッキー汁出まくりで最高です。②インフェルノディバイダーだけでは勝てません。一歩踏み出す勇気をハーデスで。今後ともよろしくお願いします」 柿原 徹也（ジン役）「①ラグナ太郎殿ー！ ②楽しんで収録できたので、聞いてくださる方々にも喜んでもらえると思います！」 近藤 佳奈子（ノエル役）「①揉めない山……フヘヘヘっ。②普段は見られないキャラクターの日常!? 楽しんでいただけましたでしょうか？ 私は楽しかったです♪ 『ブレイブルー』皆でいっぱい楽しみましょうね！」 植田 佳奈（レイチェル役）「①温泉で酔っぱらって、延々と同じ話をしているシーン。②とにかく個性の強いキャラクターたちがいっぱいです。ゲームをプレイして、ドラマCDを聞いていただいて、もっともっとこの作品を楽しんでもらえるとうれしいです。」 斎藤 千和（タオカカ役）「①温泉の女子トークがすごかったです。ドキドキしちゃう。②とっても楽しいキャラクターたちの掛け合いを思う存分、たんのうしてください。またタオカカとしてお会いできるように、応援してくださいね！」 小山 剛志（バング役）「①愛の前ではすべてが虚しいでござるよ、ラグナ太郎殿。②ぜひアニメ化目指しましょう！」 たかはし 智秋（ライチ役）「①もちろん、バナナとさくらんぼです(笑)。②いろいろなキャラクターが笑いあり、セクシーありの大騒ぎ!! 楽しい作品なので、ゲームともどもどうぞお楽しみください!! ブレイブルー、YO～チェケラ!!!」

ブレイブルー ドラマCD「ぶるどらりべるわん」
発売日：7月22日（発売中）
品番：KDSD-00299
価格：3,150円（税込）
発売：ティームエンタテインメント

出演声優のサイン入り色紙をプレゼント!
応募方法はP003にて!

はみだし風林火山 ●読者プレゼントのお知らせ：いつも通り、うろおぼ絵で描いていただいたイラスト色紙は、セットで1名様にプレゼント。テーマは少々アレですが、欲しい方はP002をご参照ください。また、今回紹介したドラマCDに出演されている声優さんによる、寄せ書き色紙を2名様にプレゼント。豪華声優陣のサインが集まった貴重な一品だ。こちらも欲しい方はP002をチェック!

EXAMU-EXTRA! Vol.04

エクサム エクストラ！

描き下ろしイラストや社内の様子を中心に、エクサムの最新情報を大公開！ 引き続き、待望の稼働を迎えた『デモンプライド』に注目していきます！

開発スタッフ描き下ろし！ ギャラリーEX

ILLUSTRATED BY つかさ　『デモンブライド』で明日真、ダスク、リヒト、蒼矢を担当していましたつかさです。うっかり設定を無視した絵を描いてしまいドキドキです。

「デモブラ」ができるまで 開発リポートEX

公式全国大会、開催決定！

闘劇での衝撃の発表から、AMショー、リニアVS.エクサム、AOUエキスポとイベントを経て、「クルセイドゼロ」でロケテストを実施し、ついに『デモンブライド』が稼働となりました！　振り返ると密度の濃い、でもあっという間の一年でした。

特に「クルセイドゼロ」では全国各地を回り、たくさんの意見をいただくことができました。多くの意見を参考に、ギリギリまで時間の許す限り調整をしました。後はプレイヤーのみなさんが、『デモンブライド』を育てていっていただければと思います。

ロケテストではまだ入っていなかった、各キャラクターのストーリーにも注目です。契約者とブライドが進む先に何があるのか、どんな結末が待っているのか、ぜひその手で解き明かしてください。エンディングでは２種類の歌が流れ、対戦では一定の確率で主題歌「Edge of the Destiny」が流れますので、こちらも聞きどころです！

それと、『デモンブライド』の公式全国大会を開催することが決定しました！　詳細はエクサムホームページ、およびこちらのコーナーで告知していきますので、この夏はクーラーの効いた涼しいゲームセンターに足を運び、『デモンブライド』の対戦でアツくなってください！

それではまた次回！　エンゲーージッ！

『デモンブライド』ディレクター せりざわ

アルカディアに舞い下りた漆黒覚醒（マッドブラック）ディレクター。無事マスターアップし、リアルタコ掴みは免れた模様。

エクサムの素顔に迫る！ ランキングEX

こんにちは！　ひなたです。祝『デモブラ』稼動！　今回は前回に続きキャラ人気男子編。

結スゲー！　ダントツの１位です！　驚愕。セクシーさよりも無邪気さの勝利なのでしょうか……でも2位3位はセクシー女子。男子のキモチって謎がいっぱい！　皆さんのお気に入りキャラもぜひ、教えてくださいねっ！

『デモンブライド』社内人気ランキング（男子限定）

順位	キャラクター
1位	三月原 結 エメリア
2位	闇咲 紅花
3位	ルシフェル

男子は人数がとにかく多い！　こまごましてますが、目を凝らして見てくださいね♪

ひなた氏の悲願達成!? あのセリフがついにTシャツ化！

「久遠や雾彗のあのセリフをTシャツにしたい！」。エクサム広報・ひなた氏がグッズ化を提案したものの、会社（エクサム）からダメ出しを受けてしまった『デモンブライド』Tシャツ。しかし、ひなた氏は諦め切れずエンターブレインに直訴を敢行！

ボツになった案とはいえ、そこは「インド人を右に」などをTシャツ化した実績のあるアルカディ屋。ひなた氏の熱烈アピールを受けては断れません。というわけで、2社共同企画でTシャツ化が実現！　詳細はP92に掲載しているので、ぜひご確認を!!

Tシャツの企画案を持ってエンターブレインを訪れたひなた氏。勢い余って受け付け嬢に提出。

EXAMU EXPRESS!　こちら現場の兵藤です。今月も狭さに負けず、元気に関連情報をお届け致します。今回紹介してる『デモンブライド』の主題歌CDは、谷山紀章さんのソロバージョンと、加藤英美里さんとのデュエットの両方が収録されています。販売元のダイスネットワークさんのホームページでは、Webラジオの配信なども実施しているので、チェックしてみてはいかがでしょうか。　http://dn-e.jp/

月刊 通信

ゲッカン グレフツウシン

祝！「旋光の輪舞DUO」稼働開始！ ペルナちゃんも出ちゃうので～す！

本誌を手に取ってもらっている頃には、すでに全国のゲームセンターで絶賛稼働中の『旋光の輪舞DUO』。パワーアップした弾幕対戦アクションシューティングを、対戦にスコアアタックにと思う存分堪能してくれていることだろう。

さて、そんな『センコロDUO』のCPU戦でなんと、前作の人気キャラ「ペルナ」が乱入してくることが判明したぞ！　搭乗機体は前作に引き続きカストラート。ラナタスの乗るものとは攻撃に違いがあり、角度を付けて発射するレーザーなど、前作で猛威を振るった攻撃の数々を継承している。彼女が再び戦っている理由は？　ラナタスとの関係は？　いろいろと気になるところだ。

ファイナルB.O.S.S.のカットインはウサギの行進がとってもキュート！　ペルナちゃんはやっぱりさいこーなのです！

ペルナ
（搭乗機:カストラート）

カートリッジαの服装は、前作のカートリッジAのものをブラッシュアップした雰囲気。黒とオレンジの対比が印象的で元気なイメージだ。カートリッジβは逆に落ち着いた白ベースで清楚な雰囲気。お供（?）のウサギもホワイトだ。

「DUO」に込めた思いと願い

──ついに稼働開始した『旋光の輪舞DUO』。今回はおなじみのディレクターマルヤマ氏から、稼働を心待ちにしてきたファンの皆さんへのメッセージをいただいた。以下に掲載するメッセージから、開発チームの思いを受け取ってほしい。

『旋光の輪舞DUO』いよいよ稼動開始！　ということで大変長らくお待たせいたしました！　ですが、これを書いているときはまだ稼動前。ということで、こちらとしては「無事、稼動するのか」、「トラブルはないか？」、「やり残したことはなかったか？」と独特の落ち着かない日々を過ごしているところです　どうかウチの息子or娘をよろしくお願いいたします！　残念ながら、昨今の厳しい市場状況……『DUO』もその影響をモロに受けて、地方の出回りは厳しく、なかなかお見かけする機会が無いかもしれません。弊社の努力不足でもあります。申し訳ございません。もし、皆さんの近くのお店で稼動することがございましたら、末永く、大切にしていただければと思います。

さて、開発を振り返ってみますと……今回非常に苦労しました。一番の苦労は単純に物量！　総計7～8人のチームでやってはいけない物量でした（笑）。途中何度かくじけそうになりましたが、ロケテのアンケートなどで届けられた皆さんの声に支えられ、スタッフ一同頑張ることができました。どうもありがとうございました！

今後、『旋光の輪舞DUO』を盛り上げていけるよう私たちも頑張りますので、皆さんもよろしくお願いいたします！

BGMの聴きどころ

──今回は「旋光の輪舞」の世界観を語る上では外せない、作曲家の渡部恭久氏からもコメントを頂戴した。『サイバリオン』、『メタルブラック』などの名作シューティングの楽曲提供で知られる氏がイメージした、本作の世界観とは？

いよいよ稼動ですね、『旋光の輪舞DUO』。

意外なことに、実はピンで自分が携わってるお仕事での純粋な続編を担当というのが初だったりします。

ついつい一作一作に全力を出してしまうので、「あーこれ次やる時はアイデア出ないかもー」なんて日ごろからなんとなく思ってたことが現実に。ええ、苦労しましたよ今回は（笑）。

制作中、いろいろと悩んでたのですが、幸いにも以前私が作ったキャラクター（ラナタス）が今回も新規で入るという部分に着目しつつ、「だったら大掛かりな仕掛けを作るかー」と、ディレクターのマルちゃん（※1）、キャラデザのしゅーちゃん（※2）らとすり合せしつつ、ゲーム内での演出はモチロンのこと、それだけには留まらない世界観を音楽で配置しました。

今はまだ皆さんは、機体攻略やキャラクターのビジュアル等の情報でワクワクしてるでしょうから、ふと落ち着いた時にでも耳を傾けて「うは、これってこうなん？」なんてニヤニヤ妄想していただければ……なんて思ってます。

音楽・効果音担当：渡部　恭久

※1……ディレクターマルヤマ氏　※2……曽我部修司氏

『旋光の輪舞DUO』新情報
プレイヤーキャラがパートナーに！

本作の隠し要素の情報をキャッチ！　なんとプレイヤーキャラをパートナーに選択できるというのだ。選択方法はいたって簡単。使用キャラ選択後、パートナーを選ぶ際にスタートボタンを押すだけ。するとパートナーキャラのアイコンがくるっと裏返り、プレイヤーキャラのアイコンが登場する。なお、同キャラをパートナーにはできないので注意しておこう。

◀これが実際の選択画面。ちなみに、サポート性能自体は、反転前のサポートキャラと同じ。

▶特定の組み合わせでしか聴けないセリフも多数用意されている（写真はレーフ＋アンリ）。

「旋光の輪舞DUO」稼働記念企画！ 新世界を彩るメカの魅力を大公開！

新ランダーメカニカルアートワークス

クリソベリル （搭乗者:ユルシュル・ユクスキュル）

ガレー社がG.S.O.用として開発した戦闘ランダーだが、結果的に正式採用されず、後に武装を外して一般販売された経緯を持つ機体。ユルシュルのものは初期型の戦闘用「G.S.O.エディション」で現在では発売・流通中止になっているシロモノだという。

複数のショットを切り替えられる、専用の「SKIRT（Skeletal Intelligence Reactive Tool）SYSTEM」という独自のシステムが非常に使いづらいため、「正式採用されなかったのは、これのせい」というのがマニアの間では通説となっている。

ミステリアスな美女・ユルシュル。ハルモニア義勇軍の彼女が、なぜG.S.O用の機体に？

フルスペイド （搭乗者:アンリ・シア・シャオティエン）

アンリの駆る機体・フルスペイドは、現在開発中の段階で、ハルモニア陣営にテスト導入されている次世代型ランダー。新たに開発された動力・駆動系システムにより、ランダー動作の総合効率が飛躍的に向上している。そのため、エネルギー系兵器との相性が抜群に良い。

そのデザインラインやウェポンユニットの「JUNIOR BUTTERFLY」という文字からも分かるように、前作に登場したグラフライド（ファビアン機）、ブリンスタ（リリ機）を開発した、モーティヴァリエ社によるものだ。

前作に登場したブリンスタのボスユニットを小さくした印象。

サイガ （搭乗者:ジャスパー・ヒルキット・本郷）

全体的な体のラインは細身ながら、頭と手裏剣により力強さを感じるデザイン。

※サイガ、クリソベリルを制作したガレー社は、ランダー愛好家から熱烈な支持を受けている、いわゆる「マニア御用達メーカー」。近年、元ツナミ社の技術者グループが加わったことにより、総合的な評価が高まっているメーカーである。

クリソベリルと同じく、ガレー社によって開発されたランダー。趣味性の高い"ニンジャ"風フォルムでありながら、ランダーとしての性能が極めて高い点が話題となった、同社の出世作。一見同じ外見でも、内部で使われているパーツが異なるなど、さまざまなタイプがあり、それがマニア的価値を高めている一因でもある。ただし、武装・シェルシステムなどはすべて専用のものを使用しているため、戦闘能力の向上に期待できない欠点も。ちなみに、本郷の機体は"S型"と呼ばれているレア物。

サイガは、その見た目通り、いかにも「忍者」といった雰囲気の技を持っている。

SEGAよもやま情報ページ

SEGA × ARCADIA PRESENTS

SEGA瓦版

©SEGA

セガの新作情報、お得情報、各種イベントetc.を紹介する、新コーナー「SEGA瓦版」がスタート! 今回のイチ押しは『ボーダーブレイク』!! この秋一番の話題作にスポットを当てていくぞ。新たにスタートした『VF5R』組み手のお知らせもアリ!

『ボーダーブレイク』って何!?

[illegible]この秋のビッグタイトルが『ボーダーブレイク』だ。"ネットワークによる最大20人プレイ"、"アバターや搭乗機[illegible]分だけのカスタマイズ"、"ICカードに戦績etc.を保存"と、まさにアーケー[illegible]といえる作品だ。ジャンルはいわゆる"TPS（[illegible]撃ち合いゲーム）"で、アクションゲーマーや対戦マニアはもちろん、ロボット[illegible]きな人、新しモノ好きな人など、あらゆる層にオススメのゲームだ!

[illegible]は9月の稼働が予定されている。前述のキーワードに「ピン」と来た君! [illegible]このビッグウエーブに[illegible]、こうご期待!

今まで数々のネットワーク対応タイトルを生み出してきた集大成ともいえる本作。とにかくそのスケールの大きさを、まずはつまみ食いでも味わってみるべき。

ボーダーブレイク BORDER BREAK SEGA NETWORK ROBOT WARS

[illegible]リタリーな雰囲気の、重厚なロボ[illegible]ラスト・ランナー[illegible]主役。トレーディン[illegible]

レアな開発中イラストを入手!!

―オススメコメント―

アルカディアの読者諸兄! ロボット（とカワイイ女の子）こそが男の永遠のテーマだ! アーケードゲームの歴史を塗り替える……いや、ぶち壊すべく、秋の稼働に向けて鋭意開発中なので、お店で見つけたら必ずやプレイするべし! ていうか、お願いだからプレイして。

西村ケンサク

セガ・プロモーション部所属。102ページからの猛者通信にも登場しているので、そちらもチェック!

―オススメコメント―

対戦ゲームであると同時に、チーム協力ならではのプレイ感が楽しめる本作。ぱっと見た感じは難しいが、対CPU戦の集団演習スタートなので、初心者も気兼ね無く参戦可能な安心設計。本誌でも正式稼働に合わせて、攻略記事を展開予定なので期待してほしい。

伊勢猫

アルカディアライター。『アヴァロンの鍵』、『DVS』など歴代セガタイトルを多数担当している。

まだギリギリ間に合うかも!? 全国一斉ロケテスト開催中!

これを見て『ボーダーブレイク』に興味を持ったアナタ! もしかすると、6月下旬から続いているロケテストにギリギリ間に合うかも!? 全国25店舗で開催されているので、公式サイト（http://borderbreak.com/）をチェック! まずはロケテストにおもむいて、本作の雰囲気だけでも感じ取ってほしい。このロケテスト8月上旬まで予定されているので、これを見たらダッシュでゲームセンターへ走れ!!

今月の! 旬のイベント情報

今月のイベントは、7月からリニューアルスタートした『VF5R』のイベントと、2年半ぶりで7回目の開催となる、『WCCF』全国大会予選（絶賛開催中!）の情報だ。要チェック!!

まずは、『VF5R』の新イベントから。VFイベントでおなじみ「セクシー齋藤」と、バーチャ神「ちび太」をはじめとする"スタープレイヤー"が全国各地を回る「ご闘地! 組み手キャラバン」、そして勝者には特別称号&ファイナルバトルオーディション出場と、スタープレイヤーへの道が開ける「バトルオーディション～セカンドシーズン～」の二つのイベントがスタートした。「バトルオーディション～」は迫る8月8日（土）セガワールド布施での開催。次回の「ご闘地! 組み手キャラバン」は北海道、8月21日（金）～23日（日）の3日間開催だ。詳細は公式サイト（http://www.virtuafighter.jp/）やバーチャファイター5 Rイベントブログ（http://blog.virtuafighter.jp/）をマメにチェックすべし!

次に、2年半の沈黙を破って開催される『WCCF CUP WINNER'S CUP 7th』の店舗予選大会が7月25日（土）から開始された! 8月30日（日）まで続く店舗予選から、続く9月5日（土）～10月11日（日）までのエリア決勝大会を経て、目指すは10月に東京で開催される全国決勝大会! 今大会情報の詳細やルール・レギュレーションなどについては、『WCCF』公式サイト（http://www.wccf.jp/）にて確認してほしい。全国ナンバーワンチーム監督の栄誉を受けるのは、果たして……!?

よもやま大鳥居

この欄外ゾーンでは、記事中で紹介し切れなかった各種ネタを掲載していくぞ。今回は立ち上げでネタが無いので（笑）、「よもやま大鳥居」の「大鳥居」について説明。セガ好きな人は知っているかもしれないが、いわゆるセガ所在地・羽田はセガ社最寄り駅のこと。アルカディア編集者は月に数回の頻度でココに行くが、編集部から若干遠いのが難点（笑）……。

HOBIBOXのおもちゃ箱

ホビボックスが満を持して放つ期待の新作格闘ゲーム、プロジェクトケルベルスの新キャラクターをアルカディアが独占公開。見逃すことなかれ!

長浜めぐみ特別描き下ろしイラストだっ!!

Windows用ゲーム『LOST CHILD』を原作とする、期待のアーケード格闘ゲーム『プロジェクトケルベルス』。今月は本誌アルカディアの独占公開の長浜めぐみさんの特別書き下ろしイラストと、メディア初公開の新キャラクター二人を紹介するぞ!

本作は強化外骨格(アーミット)をまとって闘う対戦型格闘ゲーム。公式ホームページも公開されているので、登場キャラクターやゲームシステムの情報が気になる人は、http://www.procer.jp/index.phpへ!対戦動画も配信されているぞ。

illustlation by 長浜めぐみ

SCOOP!新キャラ判明!!

独占! 新キャラ情報公開

公開済みの12キャラに加え、17歳エージェント"涼樹あきら"と、相棒の人工生命体レイリア第0号"アギト"が参戦。基本だらしがないあきらに、その面倒を見るアギトといった二人の関係。これがどのような形で戦いに活かされるかが注目だ。

PROFILE:アギト
人工生命体レイリアの第0号。クサナギの研究機関にで生まれたが、その存在を抹消されていた。しかし何故か現在はクサナギを監視するとある機関に保護され、涼樹あきらとコンビを組んでいる。自らが媒介になり"ヴァルキリィ"を召還することができる。無口でクールだが、口を開けば毒舌生活態度のだらしないあきらに対してするどいツッコミをボソリと入れるが基本的にあきらのわがままは聞いてあげている。

PROFILE:涼樹あきら
クサナギを監視する、とある組織に属するエージェント。普段の生活はだらしなく、家事はすべて相棒のアギトにまかせっぱなし。だが、身体能力や戦闘スキルは常人よりはるかに高く、こと戦闘になれば人が変わったように活躍を見せる。

一足先に体験してきたぜ!

ロケテスト版を一足先にプレイさせてもらったぞ。このゲームのコンセプトである"ヒーローになりたかった人たちに捧げる格闘ゲーム"の名の通り、アツい対戦が楽しめるのだ。また原作をほうふつとさせる演出が随所にちりばめられていて、ファンにとってはたまらないゲームに仕上がりそうだ。「覚醒召喚(コンセプション)」する日が待ち遠しいぜ!

ド派手な超必殺技は決まればそう快感バツグンだ。格闘ゲームプレイヤーはもちろん、原作『ロストチャイルド』ファンも遊んで欲しい。

プロジェクトケルベルス原作・ロストチャイルドとは?

本作『プロジェクトケルベルス』は、たまソフト/HOBIBOXから2006年に発売されたWindows用ゲームソフト『LOST CHILD』が原作。ダークな世界観が特徴の作品で、西暦2024年、地方都市「南甲」を舞台に、"アーミット"と呼ばれる装甲に身を包んで戦闘するアドベンチャーゲームだ。

主人公"時任将路"は、レイリアである"藍"の逃亡劇に巻き込まれ、正体不明の存在である"マガツカミ"により命の危機に瀕してしまう。将路は藍と契約を交わし命を取り留めるが、同時に手に入れた"アーミット"化する能力のため、以降はさまざまな戦いに巻き込まれることとなる。

トレーディングカードゲームがアーケードをも熱くする!

月刊ブシロード

今度はカードですよプロデューサー!!

『IDOLM@STER』がTCGデビュー!!

編集尾崎(以下・尾):ブシロードさんが誇る大人気TCGシリーズ『ヴァイスシュヴァルツ』に、ついに『アイマス』が参戦ですよ!!
ライターちくわ(以下・ち):うむ。よろこびの大きさはよくよく伝わったゆえ、その「俺の嫁」チェック用の赤ペンはしまうがいいです。
尾:現在好評発売中の『THE IDOLM@STER トライアルデッキ』には、今回紹介しているカードの765プロ関係者7名が登場しています!
ち:なお、某とかちつくちて双子やオデ子、穴掘りっ娘ほかに半生を捧げる人は、不参戦に慌てる前に記事右下を見るといいだろうっう~!

アイドルたちがTCGで競い合う!?

見よ、このきらめくアイドルたちの勇姿を!! 『ヴァイスシュヴァルツ』のキャラカードにはレベルがあるため、徐々にレベルの高いカードを出していけば、アイドルたちの成長を完全再現可能だ!

ゲームの名シーンを再現しましょう!

響き渡る名曲!

『アイマス』が誇る名曲の数々は、一発逆転のクライマックスカードで完全再現! 無論カードを使う際には、審査員へのアピールを忘れぬように。

思い出連発、あのイベントやセリフまで!?

各すべてのカードにはプロデューサー各位を胸キュンさせる、新たな名セリフの数々を収録。もちろん、あんなこんなのイベントもカード化DA! ちなみにカードの絵柄にはこの通り、今回のみの特別描き下ろしが含まれているぞ。プロデューサーを名乗るなら、この『トライアルデッキ』は必携だよキミィ!!

ブースターパックも8月22日発売だ!

追加カード満載の『ブースターパック』も、8月に発売決定! 『トライアルデッキ』と違い中身がランダムのこのブースター、全コンプまで連コイン確定ですよ!

描き下ろしカードに

ファン感涙必至!

左画像の杏仁豆腐先生に加え、よしなひじき先生や藤枝雅先生たちの描き下ろしイラストも! 『トライアルデッキ』不在の面々に加え、PSP版のアイドルもここで参戦だ!!

ヴァイスシュヴァルツ の公式HPはこちら!
http://ws-tcg.com/

ブシロードカードフェス2009 ヴァイスシュヴァルツ スタンダード大会もアツいぜ!!

ブシロードカードフェス2009では"ヴァイスシュヴァルツ"の全国大会が開催されたぞ。スタンダード大会とは今までに発売されている「すべてのカード」を使用して対戦をする大会。まさに全国で最強のヴァイスシュヴァルツプレイヤーを決める大会なのだ。まさにカードゲーム界の闘劇と言えるぞ!!

新作情報 旬の新作ゲーム目白押し!! ニューカマー最前線

New Comer Front Line

これからの稼働予定タイトルを一気に紹介するニューカマー最前線。今月も要チェックのタイトルが盛りだくさんだぞ!

シャイニング・フォース　クロス

あの「シャイニング」シリーズの名を冠したアクションRPGの最新情報を[illegible]入手！ ロケテストで寄せられた意見などを元に、より完成度がアップしたシステム周りを解説していくぞ！

すべての想いが"交錯(クロス)"する世界——

春先に実施された都内ロケテストを経て、本格稼働へ向け鋭意制作中の『シャイニング・フォース クロス』(以下SFC)。幻想世界に隠された財宝を求め、駆け出しトレジャーハンターとなったプレイヤーたちが遺跡を冒険する話題のアクションRPGだ。

ネットワーク協力型となる本作では、他のプレイヤーとパーティを組み、最大四人までの協力プレイが可能。多彩な敵モンスターに加えて、トラップなどのギミックを協力して攻略する。さらに携帯コンテンツの「SFC.Net」では、ミニゲームやオークションなどのコンテンツが充実。新米ハンターたちのプレイ環境を強力にサポートしてくれるぞ！

多彩な協力プレイモードに加えて、シングルプレイ用のシナリオモードも完備。アクションゲーム初心者も楽しめるぞ！

CHECK POINT 1 チャット機能
意思疎通に必要なチャットも充実。シチュエーション別に多数用意されている。

やり込み要素も満載!?

CHECK POINT 2 アイテム生産
冒険中に入手した素材で武器&防具を自己生産。支給されたコインは各種アイテムに交換可能だ。

トレジャーコイン

遺跡の最深部には、財宝を守るボスキャラが登場！ 協力モードであればクロスゲージをため、タイミングを合わせたボタン入力で協力技が繰り出せるぞ!!

新たな冒険の旅が始まる

プレイヤーが装備した武器の系統別に、3種類のスキルタイプから選んでメイン&サブにセット可能。プレイヤーの判断に応じて、戦闘状況に合わせたスキルタイプを自由に使い分けられそうだ。

武器&タイプでカスタマイズ! スキルシステム

『SFC』にはファンタジーRPGで定番の職業といった概念が無く、プレイヤーが装備した武器で攻撃方法が変化する。ロケテストの段階では、ツリー構造のスキル別にポイントを割り振る形だったが、3種類のスキルタイプを選択&装備する方式へと変更された。装備可能な武器には5系統あって、それぞれの系統別に「アタック／ディフェンス／バランス」の3種類が存在。同じスキルタイプを使い続ければ、スキルタイプの練度が上がってレベルアップ！ ポイント割り振りでスキルレベルが強化されていくぞ。

魔導銃 遠距離に特化した武器。圧倒的な射程で狙い撃て！

フレイル 個性的なスキルが多い武器。トリッキーな人向き?

ハンマー 攻撃速度は遅いが威力は絶大。文字通り一撃必殺だ。

ナックル 間合いが狭くて手数は多め。連携でコンボを決めろ。

両手剣 バランスの取れた万能型。新米でも扱いやすい武器。

これぞ音ゲー×ガンシューの新スタイル!?

ミュージックガンガン！

■メーカー：タイトー　■使用基板：TAITO Type X2　■稼働日：稼働中
■ジャンル：音シュー

音ゲーの高揚感と、ガンシューの爽快感をミックスした超新感覚ジャンルがここに誕生！ 直感重視の簡単操作とやり込み要素も満載で、音ゲー&ガンシュー初心者もハマれる「音シュー」を体感せよ!

ミューズポリスの一員となって宇宙の音ドロボーを取り締まれ!?

ポップでノリノリなサウンドに合わせてサウンドイーターをガンガン撃ちまくり!

夏休みシーズン真っ盛りの街中で、話題沸騰中なタイトーの最新作『ミュージックガンガン！』。ぱっと見た感じは単なるガンシューにも見えるけど、“音シュー”と名付けられた本作を侮ることなかれ。軽快なBGMに合わせて狙い撃つプレイ感は、これまで体験したことの無い面白さ!? むろんリズムアクションのキモとなる楽曲は、だれもが知っている名曲からオリジナル曲まで幅広いラインナップ。初心者からマニアまで楽しめること請け合いなので、まずは1プレイしてみるべし！

サウンドイーターが投げる「音モンスター」を狙って、マーカーが光るタイミングに合わせてショット!

ベストショットでパーフェクト&コンボを狙い撃て!

ホーンテッド ミュージアム

HAUNTED MUSEUM

■メーカー：タイトー　■使用基板：TAITO Type X2
■操作方法：ガンコントローラー　■ジャンル：シアター型ガンシューティング

業界初！ シアター形式の近接画面で大迫力なガンシューがタイトーからリリース！ そう快感重視のシアター型アトラクションを生き抜いて、博物館で巻き起こる怪奇現象の謎を解き明かせるか？

広大な博物館内を探索して超常現象の謎を解明せよ!?

あらゆるジャンルを凝縮して詰め込んだ迫力のガンシューティングでストレス発散!

高精細プロジェクターによる迫力満点な映像と、大出力のウーファースピーカーといった、豪華仕様のシアター型ガンシューティングに真打ち登場！ アトラクション性を重視した本作は、弾数無制限＆リロード不要といった親切設計。暗闇では懐中電灯、戦闘シーンならハンドガンと、多機能なガンコントローラーを片手に、博物館で巻き起こる不可思議な現象の原因究明を目指すことに。自由に選択可能なステージ構成も豊富で、スリリングな展開を繰り返し楽しめる仕掛けだ。

館内には古代文明から宇宙開発まで多彩な展示スペースが存在。どこを選んだかによって、難易度も変わるぞ!

基本システムは至ってシンプルで、標的を狙って撃つだけ。ガンシュー初心者でも楽しめるアトラクション要素が強い。

頭脳&肉体を一緒にトレーニング!?

ぶろっくぴーぽー

[illegible]

ブロックを積み上げて みんなであそぼうっ!

これまで独創的な筐体モノを数多く生み出してきたセガが、より斬新なアイデアを詰め込んだリアルブロックゲーム『ぶろっくぴーぽー』。その特徴は、ゲーム画面と完全リンクした本物の大型ブロックを積む操作方法にある。ゲームルールは子供でも楽しめるシンプルなモノで、基本ゲームなら「ブロックを足場に食べ物をキャラに食べさせる」といった感じ。ただし、制限時間内にクリアしないと、ブロックが崩れるドキドキ機能付き。一人でじっくり積むもよし、みんなで協力するもよし。さらに2台設置されていれば、3試合先取の通信対戦まで楽しめるお得な機能もあるぞ!!

基本ゲーム&通信対戦では、足場を作ってぶろっくぴーぽーにおいしいものを食べさせよう。

ボーナスゲームはルールが違う。制限時間内にブロックを型通り積み上げなきゃダメ!

ぶろっくぴーぽー

ゲームは2種類あって、画面を動き回るぶろっくぴーぽーに、ブロックで足場を作っておいしい食べ物を食べさせてあげるのが基本ゲーム。対してボーナスゲームでは、わるぴーぽーが指定した形に合わせてブロックを積めばOK。どちらも制限時間に注意してがんばろう!!

ぶろっくぴーぽーたちは青・赤・黄の3種類。色ごとにジャンプが得意など特徴があるのだ!

※138ページからの漫画もチェック!

オンラインイベント開催!

悠久の車輪~Eternal Wheel~ 4thエクスパンション 混沌の楔

8月7日(金)～16日(日)開催されるオンラインイベントにキミも参加しよう!! また、読者参加企画の結果もお届けするぞ!

アルカディア杯 「聖王騎士団」入隊試験実施

悠久の車輪のオンラインイベントにて、アルカディア杯を開催! 「聖王騎士団」入隊試験となるこのイベントでは上位に入賞することで、特殊称号を獲得できるぞ。獲得できる特殊称号は、1位から30位が「聖王親衛隊」、以下31位から100位までが「聖王騎士団」。

称号の獲得チャンスは比較的多いので、奮って参加してみよう!

イベント参加条件

神聖帝国、またはマルチ国家に神聖帝国を含むカードを合計配置レベル5以上でデッキを構成すること。プレイヤーレベルに依らず、総ての召喚獣使用可能&15レベルまで登録可能。

読者参加企画 大賞作品進捗発表!

読者が考えるオリジナルカード能力部門にてSariaさんが大賞を獲得した「星影の舞姫ポラリス」。このカードの絵師が戸橋ことみさんに決定! 早速下書きとなる線画を入手したので公開しよう! いつ出るか分からないが、カード化に向けて順調に作業進行中とのこと。お楽しみに!

てあたりしたいゲームリスト

[illegible]

●7月稼働予定タイトル		
トラブル☆ウィッチーズAC～アマルガムの娘たち～	タイトー/冒険企画局	シューティング
ひぐらしの哭く頃に　雀	AQインタラクティブ	ドラマティック麻雀
デモンブライド	エクサム	2D対戦格闘
THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH	SNKプレイモア	2D対戦格闘ゲーム
旋光の輪舞 Dis-United Order	グレフ	対戦アクションシューティング
豪血寺一族 先祖供養	アトラス	2D対戦格闘ゲーム
太鼓の達人12ドーン!と増量版	バンダイナムコゲームス	音楽ゲーム
ぶろっくぴーぽー	セガ	リアルブロック・ビデオゲーム
ホーンテッド ミュージアム	タイトー	シアター型ガンシューティング
ミュージックガンガン	タイトー	音シュー
ザ☆ビシバシ	KONAMI	バラエティゲーム
ホースライダーズ2	KONAMI	競馬カードゲーム
●8月稼働予定タイトル		
jubeat ripples	KONAMI	音楽シミュレーションゲーム
●9月稼働予定タイトル		
ボーダーブレイク	セガ	ネットワークロボットウォーズ
●2009年稼働予定タイトル		
TANK!TANK!TANK! タンクタンクタンク	バンダイナムコゲームス	体感型バトルパーティーゲーム
エレベーターアクション デスパレード	タイトー	アトラクション型ガンシューティング
beatmania IIDX 17 SIRIUS	KONAMI	DJシミュレーションゲーム
プロジェクト ケルベルス	マイルストーン/ホビボックス	対戦格闘
パラセロルンペ～空舞魔導陣～プレリュード	アールエス	対戦型シューティング
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
サイバーダイバー	タイトー	ネットワークMMO型FPS
シャイニング・フォース クロス	セガ	ネットワーク協力型アクションRPG
TOPSPEED	タイトー	ネットワーク対応型レースゲーム
OPPOPO BOOM(オッポポブーン!!)	タイトー	体感ゲーム
上海	SUCCESS	パズルゲーム
メタルギアアーケード	KONAMI	FPS
[NEW]BASEBALL HEROES 2009覇者	KONAMI	野球トレーディングカード&オンライン対戦マスビデオ
[NEW]麻雀格闘倶楽部 我龍転生	KONAMI	オンライン対戦麻雀ゲーム
●稼働日未定タイトル		
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
テーブルゲームオンライン GTO 死神の遊戯	エクサム	テーブルゲーム
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	アクションパズル
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション

新バージョンをとことん楽しもう!!

三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+3ボタン+トラックボール
■発売日：2009年7月23日(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

新カードだけでなく、さまざまな変更や新要素が加えられた『猛き鳳凰の天翔(以下、3.5)』。注目ポイントをチェックしつつ、隅々まで楽しもう!

Text：age、スズキド、うまのすけ
※掲載しているデータ類は編集部調べによるものです

『3.5』ココがスゴい! やり込み要素が充実!!

続編移行時の君主カード引き継ぎを除けば、大会やネットワークイベントでしか手に入らなかった特殊称号。だが、『3.5』では宿星称号システムが追加され、プレイを重ねることで使用カードに応じた称号をもらえるように！　思ったように位が上がらなくても、プレイを続ければ宿星称号の獲得に近付くのはうれしい限り。また、兵士モデルも一覧画面が追加されるなど、コレクション要素が強くなっている(詳しくはP45にて)。

プレイを重ねれば称号が!

こだわりの武将カードを使い続ければ、それに応じた宿星称号がもらえる可能性がある。称号を獲得し、自分の個性をアピールしよう。

コレクション要素も!

武将カード登録時にスタートボタンを押すとこの画面に。選択しやすいだけでなく、どの兵士モデルを持っているかがすぐに分かる。

『3.5』ココがスゴい! システム変更でプレイ感一新!!

これまでのバージョンアップはカード追加がメインで、計略などに調整が入ることはあっても、基本システムが大きく変わることは無かった。

だが、『3.5』では基本システムも大幅に調整され、特に士気の上昇スピードが速くなったのは大きな変更点。ガンガン計略を使えるのでそう快感抜群だ。さらに撤退時の復活カウントが短くなっているので、これまで以上にアグレッシブな戦いができるのだ(詳しくはP48～P49にて)。

士気をどんどん使おう!

『3.5』では士気がたまりやすくなっているので、ガンガン計略を使える。まずは積極的に計略を使い、『3.5』の戦いを楽しもう。

超大型計略で決めろ!!

士気を12も使う超大型計略も追加された。撤退カウントの調整によりぶつかり合う機会も増えているので、派手な戦いが期待できるぞ。

『3.5』ココがスゴい! 新カードを大量追加!!

もちろん、バージョンアップの目玉である新カードも充実。各勢力ごとに数枚の軍師カードと多数の武将カードが追加されているので、デッキ構築の幅が大きく広がるぞ。

また、今回追加された武将カードは、どれも個性的な能力や計略を持っている点も見逃せない。特に計略はまったく新しいタイプのものが多いので、既存カードとの組み合わせも含め、研究しがいがあるぞ。特技も増えているので、同系統の武将でも選択に悩むことが多くなりそうだ(詳しくはP46、P52～P61にて)。

もちろんLEカードも!!

DVDにはカジエミのリポートを収録!!

『三国志大戦』イメージガールプロジェクト「ギャル国志」で数々の試練をくぐり抜け、見事イメージガールの一人に輝いた"カジエミ"こと鍛冶谷 恵美ちゃんが、『猛き鳳凰の天翔』を体験リポート！　付録DVDにその様子を収録しているので、そちらもチェックしてみよう。

鍛冶谷 恵美(かじたに えみ)

グラビア系を中心に活躍する、笑顔が素敵なアイドル。イメージガールプロジェクトを機に『三国志大戦』にハマり、『3.13』では騎兵単求心デッキで太尉昇格戦まで到達。
●オフィシャルブログ
http://ameblo.jp/kajitaniemi/

プライズ用EXフィギュア第3弾「甄皇后」も登場！　詳しくはP89にて。

遊びの幅が増える注目の新要素！

宿星称号&遊武練の章

プレイを重ねると特殊称号が得られる「宿星システム」。獲得して自分の個性をアピールしよう。特殊なルールで楽しめる「武練の章」にも注目だ。

宿星称号システム

プレイを重ねるごとにポイントがたまり、使用カードに応じた特殊称号がもらえる新要素「宿星称号」。

ゲーム終了前（兵糧を獲得した後）に宿星ポイントの画面となり、そのとき使用したカードに応じて各勢力のポイントが増加。ゲージが満タンになると、勢力ごとの特殊称号を獲得できる。一度称号を獲得した勢力でも、さらにポイントをためればよりランクの高い称号が手に入るぞ。

また、特定の武将カードを使い続けると、各勢力の称号とは違う、武将カードごとの称号を獲得できることも。こだわりのカードを使い続け、宿星称号で個性をアピールしよう！

『3.5』ではゲーム終了前にもう一画面。使ったカードに応じて、各勢力のゲージがたまっていく。

ゲージが満タンになると宿星称号をゲット！　上位君主以外でも、称号を選ぶ楽しみを味わえるぞ。

宿星称号の一例

称号	条件
魏見習	魏のカードを一定回数以上使用
魏使い	魏のカードを一定回数以上使用
神速使い	【SR】張遼を一定回数以上使用
八卦使い	【SR】諸葛亮を一定回数以上使用
雄飛使い	【R】孫策を一定回数以上使用

兵士モデル

通算試合数や使用した軍師カードの種類、英傑伝のクリア状況などに応じて手に入る兵士モデル。選択したものに応じてゲーム中のシステム音声も変わるため、こまめに選び直したいと思っていた人も居るだろう。『3.5』ではそんな思いが届いたのか、兵士モデルの選択画面を追加。武将カード登録画面でスタートボタンを押すと、一覧から簡単に好きな兵士モデルを選択できるぞ。

また、『3.5』ではこれまで以上にさまざまな兵士モデルが用意されているとのこと。今後の登場に期待だ。

これまでのマッチング画面での選択と違って、『3.5』では落ち着いて選択できる。一覧できるのでコレクションもしやすいぞ。

特殊な条件で手に入るものなど、多数の兵士モデルが用意されているとのこと。ネットワークイベントで手に入るものもあるのだろうか？

遊武練の章

一人用のゲームモード・英傑伝に、上達に役立つ武練の章、高難度の敵に挑戦できる超武錬の章、激武練の章に続いて「遊武練の章」が追加！

これはその名の通り「楽しめる武練の章」で、各話ごとに設定された特殊なルールの中で、通常の対戦や英傑伝とは違ったプレイが楽しめる。

例えば第一話では、デッキをコスト9まで登録可能。第二〜第四話では、それぞれ自軍の突撃、槍撃、走射の威力が上がっており、それを活用すればワラワラと襲い来る敵をガンガン倒せる。とにかく一度遊んでみよう。

各話ごとに特殊なルールがあり、第一話からコスト9まで登録可能となっている。敵のハイパー牛金軍は、強化戦法などがハイパーに！

第二話〜第四話は、敵が一瞬で復活して襲って来るが、倒すだけで敵の城ゲージを減らせる。兵種アクションを生かし、敵を倒しまくろう。

レッドクリフ Part II 発売間近!!

赤壁の戦いを舞台にアクションやロマンスが描かれた超大作、『レッドクリフ』。その完結編となる『Part II』が、DVDとBlu-ray Discになって登場！　しかもDVDのコレクターズ・エディションには、『三国志大戦』で使用できる【LEX】曹操など、豪華特典がめじろ押し。ファンなら必ず手に入れたい一品だ。

『レッドクリフ Part II ―未来への最終決戦―』
コレクターズ・エディション（DVD）¥6,090（税込）
スタンダード・エディション（DVD）¥3,990（税込）
Blu-ray Disc ¥4,935（税込）　すべて8月5日発売
発売元：エイベックス・エンタテインメント
販売元：エイベックス・マーケティング

※コレクターズ・エディション（DVD）を3名様にプレゼント！　詳しくは3ページをご参照ください。

新特技をしっかり把握して武将選びの幅を広げよう!

新特技「大軍」「崩射」「暴乱」

バージョンアップに伴って追加された「大軍」、「崩射」、「暴乱」の特技。各武将の能力の大切な一部なので、性質を理解してしっかり活用しよう。

最大兵力が増加し、自城での回復も早く!

大軍

「大軍」の特技は、最大兵力が約130%にアップする効果がある。開戦時は満タン（約130%）の兵力で戦い始めることができ、兵力が減ってしまっても、約130%まで回復させることが可能だ。

兵力が多ければ単純に撤退しにくくなるため、兵力が約130%の状態なら、武力が1高い兵力100%の同兵種に対してほぼ互角に戦える（乱戦でほぼ同時に撤退する）。さらに、兵力が多い状態なら、ダメージ計略で撤退しにくいという利点もある。

「最大兵力が多くても、その分回復に時間がかかるのでは？」と思うかもしれないが、そこは心配ご無用。「大軍」があると、自城内での兵力回復が少し早くなるのだ。粘り強さを有効に活用しよう。

「大軍」を持つ武将は、兵力が多いほど効果が高くなる「錬兵」系計略と相性がいい。兵力130%の状態で「孔明の大錬兵」を受ければ、かなりの武力上昇値を得られる。

火計などのダメージ計略に対しては、知力が同じでも撤退しにくい。なお、武力＋1の部隊と比べた場合、乱戦時は攻撃力こそ低いが粘り強いため、壁役として優秀だ。

「大軍」を持つ武将は能力値が抑えられているが、その効果は絶大。十分選択肢に入るはずだ。

槍兵の無敵槍を消去!

崩射

弓兵限定の特技として追加された「崩射」。この特技を持つ部隊は、走射中に敵槍兵に弓攻撃を当てると、一定時間その無敵槍を消すことができる。

「崩射」は槍撃を封じられるほか、当たり前だが騎兵の突撃と相性がいい。「崩射」で無敵槍を消せば、迎撃を怖れず突撃を狙えるぞ。ただし、無敵槍が消えている時間はそれほど長くないので、突撃を狙う際は素早く連携させよう。

なお、「崩射」の効果があるのは、走射をし始めた直後だけなので注意。さらに、「乱れ撃ち」などの計略を使わない限り、複数部隊の無敵槍を消すことはできない。走射中にターゲットを変えても、「崩射」の効果があるのは最初に攻撃した敵のみだ。

「崩射」のサポートがあれば、槍兵に対して突撃がしやすくなる。無敵槍が消えている間に突撃できるよう、各部隊をうまく動かしたい。

無敵槍が消えている間は、槍撃を出せない。兵力残りわずかで敵の槍兵に迫られても、「崩射」の特技で槍撃を封じれば逃げ切れる。

「崩射」を持つのは新カードのみだが、「崩射の号令」を使えば既存カードにも「崩射」の効果が!

全部隊そろえれば戦場全体号令に!?

暴乱

「暴乱」の特技は、味方が「〜の乱」という名の付いた「暴乱」系計略を使った際、その効果対象になるというもの。この特技があれば、戦場内のどこに居ても「暴乱」系計略の効果を得られるのだ（自城内に居ると効果は無い）。「暴乱」系計略を持つ武将はすべて特技も併せ持つほか、「暴乱」の特技のみ持つ武将も居る。対象が何部隊でも効果や必要士気は変わらないので、「暴乱」系計略をメインに考えるなら、特技を持つ武将を複数入れておきたい。

「暴乱」系計略は、メリットとデメリットを併せ持つが、全体的に必要士気が少ないのが特徴。メリットとデメリットを良く理解し、使う状況や複数使う場合の順番を考えよう。

「暴乱」の特技を持っていれば、自城内以外ならどこに居ても「暴乱」系計略の効果を得られる。特技を持つ部隊でデッキを組めば、全体強化の感覚で使えるぞ。

「暴乱」系計略は必要士気が少ないので、複数の計略を同時に使うことも考えたい。組み合わせによっては、非常に強力な効果になる。

暴乱系計略の効果

メリット	強	武力が上昇
	速	移動速度が上昇
	賢	知力が上昇
	援	兵力が回復
	癒	兵力が徐々に回復
デメリット	弱	武力が低下
	遅	移動速度が低下
	愚	知力が低下
	毒	兵力が徐々に減少
	進	強制的に前進する
	壊	自軍の城ゲージが徐々に減少

新たな奥義、新たな軍師とともに戦い抜け!

新奥義「攻略」

今回追加された新タイプの奥義「攻略」。これまでの兵略、陣略とはまた違った性質があるので、基本的な仕組みとそれぞれの効果を覚えておこう!

「攻略」の基本的な性質

出撃準備画面で戦場に範囲を設定する点は陣略と同じだが、「攻略」は戦場全体に武力上昇の効果があり、発動時に効果範囲の中に居ると、さらに追加効果を得られる仕組みになっている。それぞれの効果を良く把握し、設置する場所を考えよう。

発動まで一定のため時間があるのも「攻略」の特徴。ため時間は「攻略」によって異なり、ほぼ時間差無く発動するものもあれば、4カウントほどかかるものもある。また、「攻略」の効果は一定時間持続し、陣略と違い効果範囲から外れても消えることは無い。逆に、発動時に範囲に入っていなければ、その後に移動しても追加効果は得られない。

～「攻略」の特徴～

- 発動までに一定のため時間がある
- 戦場全体に効果があり、発動時に範囲内に居ると追加効果を得られる
- 発動後は範囲の内外に関係無く、一定時間効果が持続する

衝軍戦攻　群・軍師008 【R】朶思大王(地)

ゲージ上昇	B	ため時間	A	効果時間	B

効果範囲内の追加効果は、武力上昇と移動速度低下の二つ。移動速度2倍の効果を重複させてようやく騎兵の突撃オーラが出るほど移動速度は下がるが、一般的な英傑号令並みの武力上昇値を得られるのが特徴。

攻城役や援護の弓兵なら、移動速度低下のデメリットがあまり気にならない。高い武力上昇値を生かして畳み掛けよう。

戦乱猛攻　漢・軍師007 【SR】沮授(地)

ゲージ上昇	B	ため時間	C	効果時間	C

効果範囲内の追加効果は武力上昇で、ため時間こそ長めだが、一般的な英傑号令並みの武力上昇値を得られる。発動時に最大士気が減少するデメリットもあるが、これは逆境系の計略と併用することでメリットにもなるぞ。

発動まで数カウントを要するので、攻めに使うなら少し早めに使用しつつ、そこに向かって戦線を上げていくといい。

神速闘攻　魏・軍師007 【SR】張春華(地)

ゲージ上昇	B	ため時間	A	効果時間	B

効果範囲内の追加効果は、武力上昇と騎兵の移動速度上昇。騎兵以外は移動速度上昇の効果が得られないので、これを使うならデッキに騎兵を多く組み込みたい。武力上昇値こそ平均的な数値だが、騎兵の移動速度は神速戦法並みに上昇する。連続で突撃を狙おう!

車輪閃攻　蜀・軍師007 【SR】黄月英(天)

ゲージ上昇	B	ため時間	A	効果時間	B

効果範囲内の追加効果は、武力上昇に加え槍兵なら大車輪状態になるというもの。騎兵の突撃を防ぐのが目的であれば、槍兵が2部隊も居れば十分な効果がある。とはいえ壁役になることを考えると、ある程度の武力を持つ槍兵を2部隊以上入れておきたい。

徒弓撃攻　呉・軍師007 【SR】周姫(人)

ゲージ上昇	B	ため時間	A	効果時間	B

効果範囲内の追加効果は、武力上昇に加え弓兵なら移動中も弓攻撃が可能になるというもの。単体では大した効果ではないものの、「麻痺矢の大号令」などとの組み合わせはかなり強力だ。なお、効果中に走射をしたければ、当然一定時間停止する必要があるので注意。

速軍侵攻　群・軍師007 【SR】王異(人)

ゲージ上昇	A	ため時間	B	効果時間	A

効果範囲内の追加効果は、移動速度の上昇。武力上昇こそ基本値しか得られないが、兵種を問わず効果があり、ゲージのたまりが早い上に効果時間が非常に長いのが特徴。移動速度上昇の効果は「神速闘攻」より低いが、槍兵と攻城兵は迎撃されないので覚えておこう。

精兵攻勢　魏・軍師008 【R】羊祜(地)　漢・軍師008 【R】逢紀(天)

ゲージ上昇	A	ため時間	B	効果時間	B

効果範囲内の追加効果は武力上昇。非常にシンプルな効果だけあって、効果範囲内で得られる武力上昇値は、特殊効果のある「神速闘攻」や「質実健攻」などより高め。若干のため時間を要するものの、シンプルで扱いやすい「攻略」といえるだろう。

質実健攻　蜀・軍師007 【R】姜維(天)

ゲージ上昇	B	ため時間	C	効果時間	C

効果範囲内の追加効果は、武力上昇に加え敵の計略の対象にならなくなるというもの。ため時間は長めだが、「桃園の誓い」などのリスクを伴うが爆発力の高い計略との相性はいい。使用時はため時間を考慮して早めに使い、タイミング良く効果範囲内に移動したい。

英魂嗣攻　呉・軍師008 【R】陸抗(人)

ゲージ上昇	C	ため時間	A	効果時間	A

効果範囲の外に居る味方(自城内は除く)を撤退させ、撤退させた部隊の合計コスト分、効果範囲内の味方の武力上昇値が増えるという変わった「攻略」。効果後に撤退する計略を使った部隊や、兵力が残りわずかの部隊を効果範囲外に配置すれば、効率良く武力を上げられる。

兵書の種類も増加!

新タイプの奥義「攻略」だけでなく、奥義に効果を追加する兵書の種類も増えている。特定の兵種に効果がある神速攻勢、車輪攻勢、徒弓攻勢のほか、防柵再建や速度上昇などもあるぞ。奥義との組み合わせもパターンが増えているので、有効なものを模索してみよう。

※ゲージ上昇、ため時間、効果時間は、編集部調べによる目安です。ゲージ上昇は早い順にABC、ため時間は短い順にABC、効果時間は長い順にABCとしています。

定石の変化に素早く対応せよ!

基本システム変更点

『3.5』になり、ゲームの根幹となる基本システムにも大きな変更が加えられた。変更内容と新たなセオリーを把握して、より一層ゲームを楽しもう!

士気上昇速度

「3.5」では士気を惜しまず計略を使ってガンガン攻めよう!

『3.13』では試合全体でたまる士気が約24、士気が1たまるのに必要な時間は約4カウントだったが、右上にまとめたように『3.5』では士気の上昇速度が早くなった。これまでは必要士気の多い計略を駆使した攻防は1試合に2回、多くて3回程度だったが、今回は数度にわたって激しい攻防が繰り広げられるようになったぞ。士気を多めに使って攻めても、仕切り直し後に再度ぶつかり合うまでに十分な士気がたまることも多い。勝負どころでは士気を惜しまず使おう。

なお、序盤からガンガン計略を使って攻められる半面、少しまごついてると士気が最大までたまってしまうことも。オーバーフローしてムダにならないよう、適度に計略を使って足並みをそろえたり、逆に敵の足並みを乱すことが重要になりそうだ。

試合全体でたまる士気	約30	士気1上昇に必要な時間	約3.3C

※魅力がゼロの場合

魅力が多めのデッキであれば、序盤のこのタイミングで大型計略を使って押し込むことも可能だ。

士気を惜しんで足並みが乱れると、士気がフローして困ることに。特に2勢力以上のときは注意。

細かく使える計略が重要!?

必要士気が少なく使い勝手のいい計略を積極的に使えば、敵の足並みを乱しつつ自軍の体勢を整えられる。こういった武将を組み込むのも重要だ。

士気を12使う超大型計略も!!

群雄以外の勢力に一つずつ追加された、必要士気12の超大型計略。今回の士気上昇速度であれば、狙う機会は意外と多い。迷う前に使ってみよう!

攻城ダメージ

各部隊の城攻撃力を把握して、効率良く城ゲージを奪おう!

『3.5』では武力や兵種のほか、部隊のコストも城攻撃力に影響するようになった。もちろん、コストが高いほど城攻撃力が高くなるぞ。また、城門と城壁の攻城ダメージの差が、『3.5』ではより大きくなっている。

そのため、「コストの低い敵の端攻城を無視してでも、コストの高い部隊で城門攻城を狙う」といった戦術が、これまでより有効となる。城ゲージを多く奪いたければ、積極的に敵城門を狙い、高コストの部隊を攻城させよう。なお、各種召喚兵の城攻撃力は、コスト1と同等かそれ以下だ。

●コスト1武力10槍兵の城門攻城

●コスト3武力10槍兵の城門攻城

城門さえ高コストの武将で抑えられれば、ある程度端を低コストの騎兵で攻城されても問題ない。

城攻撃力が低い騎兵でも、コスト3ならそれなりのダメージになる。攻城役の選択は再考が必要だ。

各兵種&コストの攻城ダメージ

	城壁	城門
コスト1騎兵（武力3）		
コスト2騎兵（武力7）		
コスト3騎兵（武力10）		
コスト1象兵（武力3）		
コスト2象兵（武力7）		
コスト2.5象兵（武力10）		
コスト1槍兵（武力3）		
コスト2槍兵（武力7）		
コスト3槍兵（武力10）		
コスト1攻城兵（武力3）		
コスト2攻城兵（武力8）		

復活までが早くなり攻防がより激しく！ 復活カウント

武将が撤退してから復活するまでの時間が、『3.5』になって少し短縮された。画面右上のミニマップに表示される復活カウントと、画面上部に表示されているゲーム中のカウントに換算したものを表にまとめたので、参考にしてほしい。

この変更により、戦場で敵と戦える時間が増えるのはもちろん、敵にせん滅されても防衛部隊がより早く復活するため、これまでより自城へのダメージが少なくて済む。左のページで触れた士気上昇速度の変更と相まって、より激しい一進一退の攻防が繰り広げられることになるだろう。

逆に、守りに徹してカウンターを仕掛けても、勝負を決めるほどのダメージを与えるのは難しい。無理にカウンターを狙うと、体勢が整った相手から逆にカウンターを仕掛けられたりすることもある。敵城に大ダメージを与えたければ、きっちり体勢を整えて敵陣近くでのぶつかり合いを制し、そのまま攻城に向かう必要があるのだ。『3.5』の感覚に慣れ、的確な攻守の判断をしていこう。

撤退から復活までが早いため、ある程度強引に攻めてもカウンターを受けにくい。復活の特技を持つ武将が居ればなおさらだ。

カウンター時の攻城の目安

自城の目の前で敵部隊を撤退させつつ攻城に向かう状況を想定し、敵の復活タイミングをチェック（画面は敵視点）。

自城に戻らずそのまま攻め上がった場合は、移動速度の遅い槍兵でも攻城が間に合う。

一度自城に戻った場合、すぐに出城しても槍兵が城に着くのは「復活」を持つ敵部隊の復活と同じくらい。これでは攻城は間に合わない。

撤退から復活までにかかる時間

	復活カウント表示	ゲーム中のカウント
通常	30秒	約12.5C
特技「復活」	24秒	約10C
特技「復活×3」	12秒	約5C

自城前から敵攻城エリアまでの時間

	そのまま進軍	一度自城に戻ってから進軍
騎兵	10秒（約4C）	16秒（約6.5C）
弓兵	16秒（約6.5C）	24秒（約10C）
槍兵	18秒（約7.5C）	26秒（約11C）

※弓兵は走射を使わなかった場合のもの

はじきオーラの仕様変更をチェック！ 象兵のオーラ

接触した敵部隊をはじく象兵のオーラは、『3.5』では敵に接触した際に消えるよう調整された。連続ではじくことができないので乱戦されやすく、複数の部隊を同時にはじくこともできないので注意したい。

なお、敵をはじいた後に再度オーラが発生する条件は、「一定距離の移動」。最初にオーラが発生するときと同じだが、必要な距離は短い。

オーラが出る条件は「一定距離の移動」なので、移動速度が低下しているとなかなか出ない。象兵がうっとおしければ移動速度を下げるのも手？

武力差がある状態での戦闘を見直そう 武力依存度と乱戦

『3.5』では、戦闘時の武力による影響が『3.1』時代に近くなったので、武力で大きく勝っていれば、ほとんどダメージを受けずに短時間で敵を倒せる。逆に、武力で負けているとあっという間に撤退させられてしまうので、無理な戦闘はしないよう注意。

また、乱戦状態から抜けにくい変更も加えられている。ぶつかり合いがこれまでより多くなるだろう。

敵が武力2が2部隊、武力3が2部隊、武力8が1部隊でも、武力8と武力10の2部隊でこの通り。逆に、武力で劣っているときは乱戦を避けたい。

システム変更点の影響は？

これらの変更点は、どのような変化をもたらすのか？ 簡単に考察してみた。

1回の対戦中に使用できる士気が増えているので、計略をガンガン使った派手な戦いが展開されるだろう。大型の計略や計略コンボを使っても、仕切り直した後にはある程度の士気がたまっているので、積極的に計略を使って攻めていこう。逆に、こまめに計略を使わないと士気がオーバーフローしてしまう勢いなので、守りにばかり計略を使っていると、押されっぱなしになる可能性も高い。

また、復活カウントが早くなっているので、積極的に戦場中央でぶつかり合って、そこでの攻防を制して攻め込むことが重要になってくる。守りからのカウンター狙いは有効な戦術の一つだが、敵の復活が早いため以前ほどの決定力は無いだろう。

さらに、象兵のはじきの調整や武力依存度の上昇、乱戦の仕様変更により、武力を生かした戦いがこれまでより多くなりそうだ。コストによる城攻撃力の変化も相まって、高コスト高武力の部隊を中心とした、枚数の少ないデッキも十分に活躍できるだろう。また、武力上昇値の高い号令や、超絶強化系の計略にも注目したい。

使える士気が多いので、複数の計略による計略コンボも狙う機会が多くなる。強力な計略コンボで敵をねじ伏せろ！

復活カウントの短縮により体勢を立て直しやすくなったので、最後の最後まで戦える。多少リードされても諦めず、逆転を狙おう！

既存カードの変更点を一挙公開!!

計略＆奥義変更点

『3.5』では基本システムの調整に併せ、計略や奥義も大幅に変更されている。新たな戦場でとまどうことが無いよう、しっかりチェックしておこう。

変更点補足

「飛天の舞い」は移動速度上昇率がわずかに減少したが、効果中は槍兵が迎撃を受ける点は同じなので、使い勝手が大きく変わることは無い。だが、「神速戦法」と同程度の移動速度上昇がある計略に対しては、ギリギリ追い付かれてしまう。

「約束の援兵」は、召喚兵の武力が4に上昇。ただし、『3.5』では召喚兵全般について、自城内での兵力回復が大幅に遅くなっているので注意。

「漢の意地」は、効果時間の知力依存度が上昇。【C】陳武はほぼ変わらず、【R】周泰はやや延長となり、知力を上げて使うと大きく効果時間が延びる。「我が屍を越えよ」も、知力依存度が上がっている。通常時の効果時間はほぼ変わらないが、知力を上げたときの効果時間延長が若干伸びているようだ。

「暴虐なる覇道」は移動速度上昇率が増加したものの、槍兵なら迎撃を受けない点は変わらず。受ける城ダメージは上がっているが、大半の号令系計略と違って効果時間は短縮されていない。

「戦乱の一番槍」「戦乱の誉れ」「戦乱の攻勢」は効果時間こそ延びたものの、効果終了後に増える士気（戦乱の攻勢は最大値）が1減少。「逆境」系計略（詳しくはP60）の追加により、最大士気減少の効果がメリットにもなるので、妥当な修正だろう。

注目武将カード

◀「機略自在」は効果範囲が一回り小さくなったが、自身も対象となるように。ただし、味方掛けの効果中に再度「機略自在」を使うことはできない。

◀「唯我独尊」効果範囲が奥にずれ、カードの向きによって回転させられるように。遠くの味方を入れやすく、入れる味方を選びやすくなった。

◀多くの号令系の効果時間が短縮された中、「我が屍を越えよ」はほぼ据え置き。武力上昇値は高いままなので、かなりの爆発力を期待できる。

国力ゲージの仕様変更

漢の特徴である国力ゲージは『3.5』で仕様が変更され、国力が3を越えると0になってしまうように。これまでと違い、国力3時の決起系計略を連発することはできないのだ。

その分、国力3時の決起系計略はほとんどが強化されている。強化系は武力上昇値が増加しているほか、「決起の大車輪」は車輪のサイズが拡大、「決起の神速行」は突撃ダメージや移動速度上昇率が増加などの強化点がある。

とはいえ、国力3に見合う戦果を単体強化で上げるのは簡単ではない。国力を減らして高い効果を得る、憂国系との併用も考えたい。

国力3時の決起系計略はどれも強力。「決起の大車輪」は、真横に並べた味方を覆い尽くすほどの大きさがある。

Ver.3.5計略変更点

上方修正

計略	変更点	武将
鶏肋	効果範囲大幅拡大	【C】楊修
兵糧寸断	回復速度低下率増加	【C】戯志才
神速戦法	効果時間延長	【UC】曹仁など
唯我独尊	効果時間延長	【SR】魏延
	効果範囲が奥に移動	
	効果範囲回転可能	
桃色吐息	効果時間延長	※【R】王桃
	効果範囲拡大（幅、奥行き共に）	
獅子の剛槍	効果時間延長	※【R】馬超
	武力上昇値増加	
奮激戦法	効果時間延長	【UC】厳顔など
約束の援兵	召喚兵武力増加	【R】太史慈
蚩尤の如く	武力上昇間隔短縮	【R】張遼
決起の大車輪	国力3時武力上昇値増加	【R】劉備
	国力3時車輪半径拡大	
決起の麻痺矢	効果時間延長	【UC】張任
	麻痺矢速度低下率増加	
	国力3時武力上昇値増加	
決起戦法	国力3時武力上昇値増加	【C】鄧泰など
決起の雷撃	国力3時ダメージ増加	【SR】王美人

中間修正

計略	変更点	武将
自縄自縛の計	効果時間短縮	【C】陳羣
	効果範囲拡大	
	武力減少値増加	
	効果範囲が奥に移動	
賢女の教え	必要士気増加	※【R】辛憲英
	効果時間短縮	
	知力上昇値増加	
戦女の息吹	効果範囲拡大	【UC】鮑三娘
	兵力回復量減少	
車輪の指揮	効果時間短縮	【UC】法正
	効果範囲拡大	
	効果範囲が奥に移動	
蜀への誘導	効果時間延長	【C】張松
	効果範囲縮小	
忠義の大号令	効果時間延長	【SR】関羽
	武力上昇値減少	
	兵力回復量減少	
	効果範囲拡大	
老当益壮	武力上昇値増加	【UC】黄忠
	兵力回復量減少	
八卦の戦計	効果時間短縮	【SR】諸葛亮
	効果範囲修正（手前に）	
	1人掛け兵力回復量減少	
	1人掛け武力上昇値増加	
一気呵成	効果時間延長	【UC】呂蒙
	初期武力上昇値減少	
	武力減少間隔延長	
孫武の大号令	効果時間短縮	【SR】陸遜
	武力上昇値増加	
	ため時間短縮	
若き王の手腕	効果時間短縮	【R】孫権
	効果範囲拡大（奥行き）	
	効果範囲が奥に移動	
天啓の幻	効果時間短縮	【SR】孫堅
	効果範囲拡大（奥行き）	
囮兵召喚	召喚位置を奥に移動	【C】祖茂
	召喚兵移動速度低下	
我が屍を越えよ	効果時間調整（知力依存度の増加）	【SR】孫堅
漢の意地	効果時間調整（知力依存度の増加）	【R】周泰
最期の業炎	必要士気増加	※【SR】周瑜
	効果範囲縮小（幅、奥行き共に）	
	ダメージ増加	
防柵再建	必要士気増加	※【C】韓雍
	柵回復量増加	※【UC】朱然
西涼の乱	効果時間増加	【R】馬騰
	復活時兵力増加	
	復活時武力上昇値減少	
	復活時速度上昇率増加	
暴虐なる覇道	速度上昇率増加	【SR】董卓
	被城ダメージ増加	
陥陣営	武力上昇値増加	【R】高順
	最低武力上昇値増加	
	城攻撃力調整	
戦乱の誉れ	効果時間延長	【UC】顔良
	返還士気減少	
戦乱の一番槍	効果時間延長	【UC】文醜など
	武力上昇値減少	
	返還士気減少	
戦乱の攻勢	効果時間延長	【R】田豊
	効果範囲拡大	
	武力上昇値減少	
	最大返還士気減少	
決起の大号令	効果時間短縮	【SR】皇甫嵩
	国力3時武力上昇値増加	
決起の神速行	効果時間短縮	【R】孫堅
	国力3時武力上昇値増加	
	国力3時突撃ダメージ増加	
	国力3時速度上昇率増加	
漢王朝の希望	国力0～1復活時兵力減少	【SR】献帝
	国力3復活時兵力増加	
決起の弱体化	効果時間延長	【UC】蒯越
	国力3時武力低下値増加	
虚言流布	効果時間調整	【C】曹豹

下方修正

計略	変更点	武将
飛天の舞い	速度上昇率減少	【UC】蔡文姫
駆虎呑狼の計	効果時間短縮	【UC】荀彧
	効果範囲縮小	
	効果範囲調整（手前へ）	
大水計	効果範囲調整（奥へ）	【UC】荀攸
	ダメージ減少	
地勢の透察	効果時間短縮	【R】荀攸
看破	効果範囲縮小	【C】劉曄
反計	効果範囲縮小	【C】李典
神速の大号令	効果時間短縮	【SR】張遼
覇者の求心	効果時間短縮	【SR】曹操
雲散の計	効果範囲縮小	【C】曹植
魏武の大号令	効果時間短縮	【R】曹丕
機略自在	効果時間短縮	【SR】司馬懿
	効果範囲縮小	
	範囲が手前に移動（自身も対象に）	
猪突猛進	武力上昇値減少	【C】牛金
鬼神降臨	速度上昇率減少	【SR】関羽
弱体化の小計	効果範囲縮小	【C】郭皇后
雲散の眼光	効果範囲縮小	【UC】夏侯惇
	範囲が自身寄りに移動	
隻眼将の大喝	武力上昇値減少	【R】夏侯惇
暴勇の報い	効果時間短縮	【SR】王異
	効果範囲縮小	
	速度低下率減少	
危地の統率	効果時間短縮	【R】郝昭
	効果範囲縮小	
	効果範囲が手前に移動	
離間の計	効果時間短縮	【R】賈詡

※の付いている武将は『2』のカードです

三国志雑記

●計略変更点リスト補足：「2」の武将カードのみ使える計略は、「3.5」ではほぼ下方修正されている。詳細は割愛させていただくが、下方修正された計略を一通り挙げておこう。【魏】雲散の連計、雲散消沈の計、特攻の大号令、虎豹騎の指揮、水計、虚脱の連計、攻守自在、弱体化の連計、弱体化の計、弱体化の謀略、刹那の離間、確実な鎮圧、迅速な鎮圧　【蜀】質実剛健、受け継ぎし陣法、奮激の大号令（次ページへ）

計略範囲ピックアップ解説

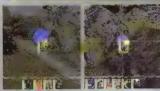
※左が「3.13」、右が「3.5」のものです

機略自在（【SR】司馬懿）

自身も含むようになったが、範囲は狭くなっている。敵にかけるときはかなり接近する必要がある。

自縄自縛の計（【C】陳羣）

範囲の拡大だけでなく武力低下値も強化。「練兵」系計略を軸としたデッキへの対策となるか!?

駆虎呑狼の計（【UC】荀彧）

効果範囲が縮小した上、より手前に移動している。乱戦中の敵しか入らないと考えていい。

連環の計（【R】龐統）

わずかだが縮小された「連環の計」。敵のキーカードのみを抑える使い方が多くなりそうだ。

強奪戦法（【SR】孟獲）

大幅縮小。オーラをまとっている状態だと、範囲外に敵をはじき出してしまう場合が多いので注意。

鶏肋（【C】楊修）

大胆な拡大修正を受け、「劉備の大徳」をも越える範囲に。これならデッキに組み込まれる可能性も!?

車輪の指揮（【UC】法正）

効果範囲が大幅に拡大された「車輪の指揮」。味方を入れるのに困ることはほぼ無いだろう。

大水計（【UC】荀攸）

多少奥に移動し、攻城中の敵を入れられないように。とはいえ、強力な計略なのは間違い無い。

落雷（【R】徐庶など）

一回り小さくなり、かなり手前に移動。だが、乱戦している部隊を範囲に入れられるという利点も。

赤壁の大火（【R】周瑜）

威力はそのままだが奥行きが短くなり、【R】荀彧の「玄妙なる反計」より短くなってしまった。

火計（【C】朱桓など）

こちらも目に見えて短くなった。欲張り過ぎて乱戦し、使う前に自身が撤退しないよう注意したい。

孫呉の炎（【C】虞翻）

長さは変わらないが、わずかに幅が狭くなった。複数の部隊をまとめて焼くのは難しそうだ。

計略	変更点	カード
離間の計	効果範囲縮小	【R】賈詡
	速度低下率減少	
水禍の計	ダメージ減少	【UC】鍾会など
連環の小計	効果時間短縮	【C】満寵
	効果範囲縮小	【UC】王允
誘惑	効果時間短縮	【UC】甄皇后 【R】貂蝉
	武力低下値減少	
	速度低下率減少	
挑発	効果時間調整	【R】姜維
	効果範囲縮小	【R】馬謖
桃園の誓い	効果時間短縮	【R】劉備
劉備の大徳	効果時間短縮	【SR】劉備
巨象猛進	武力上昇値低下	【R】孟獲
戦線復活	復活時兵力減少	【UC】馬良
精神統一	効果時間短縮	【UC】陳到
落雷	効果範囲縮小	【R】徐庶
	効果範囲が手前に移動	【UC】夏侯月姫
	ダメージ減少	【C】雷薄
臥龍の将略	槍兵速度上昇率減少	【R】諸葛亮
	槍兵槍撃ダメージ上昇率減少	
長槍戦法	効果時間短縮	【UC】関平など
天意の導き	効果時間短縮	【UC】関索
	効果範囲が手前に移動	
若き血の目覚め	効果時間短縮	【R】関銀屏
連環の計	効果時間短縮	【R】龐統
	効果範囲縮小	
連環のススメ	効果時間短縮	【SR】龐統
	速度低下率減少	
野戦の舞い	城ダメージ減少	【C】糜夫人
遠弓麻痺矢戦法	効果時間短縮	【R】丁奉など
人馬一体	効果時間短縮	【SR】趙雲
	武力上昇値減少	【UC】龐徳
突撃兵召喚	召喚兵移動速度低下	【UC】魯粛
麻痺矢の大号令	効果時間短縮	【SR】呂蒙
小戦の指揮	効果時間短縮	【R】陸抗
雄飛の時	武力上昇値減少	【R】孫策
	ため時間延長	
人心の掌握	効果時間短縮	【SR】孫権
流星の儀式	攻城ダメージ減少	【R】小喬
赤壁の大火	効果範囲縮小（奥行き）	【R】周瑜
激励の舞い	士気上昇率減少	【SR】呉夫人
孫呉の炎	効果範囲縮小（幅）	【C】虞翻
	ダメージ減少	

計略	変更点	カード
河賊の粘り	効果時間短縮	【SR】甘寧
防護戦法	効果時間短縮	【C】董襲など
火計	効果範囲縮小（奥行き）	【C】朱桓など
麻痺矢戦法	効果時間短縮	※【UC】徐盛
	武力上昇値減少	【C】周倉
苦楽の舞い	効果時間短縮	【R】鄒
自爆	ダメージ減少	【UC】袁術
暗殺の毒	効果時間短縮	【UC】李儒
	減少兵力低下	
虚誘掩殺の計	効果時間短縮	【UC2】李儒
強奪戦法	効果範囲縮小	【SR】孟獲
全軍突撃	効果時間短縮	【SR】馬超
退路遮断	効果時間短縮	【UC】董白
	効果範囲縮小	
黄巾の乱	復活時兵力減少	【SR】張梁
呪詛の暴風	竜巻発生時間短縮	【UC】張宝
	効果時間短縮	
	速度低下率減少	
卑屈な急[illegible]	効果時間短縮	【UC】韓遂
大量生産	効果時間短縮	【UC】張勲
	復活時兵力低下	
大乱の暴風	弾き飛ばし距離低下	【R】張角
象兵召喚	召喚兵移動速度低下	【R】祝融
白馬陣	効果時間短縮	【UC】公孫瓚
悪鬼の暴剣	武力上昇値減少	【R】華雄
	被城ダメージ増加	
完殺の計	効果時間短縮	【R】賈詡
	効果範囲縮小	
漢の大号令	効果時間短縮	【R】袁紹
憂国の戦計	効果時間短縮（敵味方共に）	【R】盧植
荊州よりの援軍	兵力回復量減少	【C】劉表
封印の睨み	効果範囲縮小	【R】劉焉
扇動の計	兵力減少間隔延長	【C】陳琳
奸雄の謀略	効果時間短縮	【R】曹操
	効果範囲縮小	
	国力2～3時速度低下率減少	
神医	効果時間短縮	【SR】華陀
何進の大号令	効果時間短縮	【UC】何進
	効果範囲縮小（幅）	
時限式自爆	効果範囲縮小	【C】王累
	ダメージ低下	
封印の計	効果時間調整	【UC】蔡邕
	効果範囲縮小	

Ver.3.5計略変更点

計略	変更点
兵力増援	兵力回復量減少
再起興軍	復活カウント減少値低下
防柵再建	防柵回復量減少
	壊れていない防柵も対象になるように
回復奮陣	効果時間短縮（特にゲージ非MAX時）
知略昇陣	ゲージ非MAX時の知力上昇値減少
太平要術	復活カウント減少値低下
	兵力回復量減少
極滅業炎	ダメージ減少（特にMAX時）
	ゲージMAX時の速度低下率増加
七星祈祷	兵力回復量減少
混元一気	武力低下値減少
	速度低下率減少（特にゲージ非MAX時）
	効果範囲拡大
転進再起	復活カウント減少値低下
鉄鎖連環	速度低下率減少（特にゲージ非MAX時）
超絶再起	最大兵力で復活（ゲージMAX時）
移動舞陣	舞い武将速度上昇率低下
	効果範囲縮小（横幅）
完殺抑陣	ゲージMAX時復活カウント増加値上昇

三国志雑記

（前ページより）蜀呉の連合号令、小さき落雷、不惜身命の計、連環の連計、石兵八陣　【呉】死亡的遊技、江東の大華、守成の名君、孫呉の戦火、孫呉の守成、戒めの炎、守成の連計　【共通】指揮　　現在では排出されていないカードだけに、公平性を考えると致し方ない修正といえるだろう。

『3.5』新計略＆注目カード解説

知力で効果が変わる「英知」系計略が加わり、「反計」系、「雲散」系が充実した『3.5』の魏。より色濃いものとなった特徴を生かそう。

知力依存系計略

計略の対象となる武将の知力に依存する新計略を解説

【SR2】曹操の「英知の大号令」や【R2】夏侯惇の「知勇一転号令」など、知力に応じて効果が変わる計略が追加された魏。知力の高い武将が多いので、相性のいい計略といえる。

「英知」系の計略は、対象となる部隊の知力が高いほど、武力上昇値が高くなる。【UC】辛憲英の「[illegible]の教え」や軍師【SR】張春華の「知略昇陣」などで知力を上げれば、効果も高くなるぞ。一方、「知勇一転号令」は知力と武力を入れ替える計略。計略などで変動した武力や知力には影響されず、あくまで通常時の能力を入れ替えるのみ（計略などの効果は、入れ替わった後の能力値に上乗せされる）。

低武力、高知力の武将に「知勇一転号令」を使うと、[illegible]

「英知戦法」は武力上昇値の上限が[illegible]ようで、知力を17まで上げて使[illegible]武力が上がる。

反計＆雲散系計略

特殊な制約が付く代わりに効果の高い新計略が追加!

魏の特徴である「反計」系や「雲散」系の計略も、『3.5』で多数追加された。そのほとんどは特殊な制約があるものの、非常に高い性能を持っている。

【UC】丁夫人の「局地の看破」、【C】蒋済の「局地の雲散」、【R】司馬炎の「祖父譲りの明察」は、試合中に1回しか使えないものの、効果範囲が広く、「祖父譲りの明察」は反計した敵を撤退させる効果がある。【R】司馬昭の「神算鬼謀の極み」は必要士気が多いが、効果範囲が非常に広く、反計した計略の必要士気と同じだけ士気が上昇する。【SR】卑弥呼の「天照の神光」は、敵の計略を消した上に武力を下げる効果を持っているぞ。

「局地の看破」は効果範囲が広く、敵の計略を封じやすい。1回しか使えないので、反計する計略はしっかり選ぼう。

号令のために固まった敵を、まとめて効果範囲に入れられる「局地の雲散」。勝負どころで使っていこう。

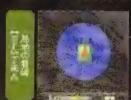
「知勇一転号令」は[illegible]知力[illegible]

「英知の大号令」は対[illegible]上げなくてもあまり[illegible]

自身より知力の低い相手（覚醒前は知力6、覚醒後は知力7まで）の計略しか反計ができないが、必要士気は少なめだ。

[illegible]の特技と巨大な効果範囲を持つ「局地の看破」を持つ。[illegible]ダメージ計略など、必要士気の多い計略を反計しよう。

ピックアップ計略解説 新反計＆雲散の範囲

ここでは、魏に新しく加わった「反計」系と「雲散」系計略の効果範囲を写真で紹介。効果範囲が大きいものばかりなので、しっかりと頭にたたき込み、対戦相手のデッキにこれらの武将が居たときは、うかつに計略の的とならないよう注意したい。

「天照の神光」は効果時間こそ短いが、武力低下値が非常に高い。雲散効果も考えると破格だ。

注目カードピックアップ解説

【SR2】曹操

計略	英知の大号令
範囲内の魏の味方すべての武力が上がる。この効果はそれぞれの部隊の知力が高いほど大きい。	

「英知の大号令」を持って登場した【SR2】曹操。武力は低めだが大車の特技があるので、計略要員としては及第点の能力値だろう。「英知の大号令」は、知力の高い部隊にかけることで、魏の号令で最も高い武力上昇値をたたき出せる。知力が12以上なら最高武力上昇値になるので、知力の高い武将をデッキに組み込んでいこう。

対象となる部隊の知力が12以上なら、これだけの武力上昇値になる。効果時間もかなり長めだ。

英知デッキ考察

「英知の大号令」を通常状態で使っても、知力8以下の部隊の武力上昇値は一般的な英傑号令以下。知力を上げる「賢女の教え」を持つ【UC】辛憲英や、陣略の「知略昇陣」を持つ軍師【SR】張春華をデッキに入れ、それらと組み合わせたい。「賢女の教え」を使う場合は知力7以上、「知略昇陣」の場合は知力9以上あれば、「英知の大号令」の効果が最大になるぞ。

どうしても低武力、高知力のデッキになりがちなので、計略コンボを狙えない状況に備え、【R】夏侯惇をデッキに入れるのもいいだろう。

「賢女の教え」は、計略への耐性も上がる。「英知の大号令」は効果時間が長いので、早めに使ってもOK。

「賢女の教え」を使うなら、知力は7あれば十分。攻められたときに役立つ計略カードは欲しい。

【UC】曹真

計略	崩射の号令
範囲内の味方の武力が上がり、弓兵であれば効果中、崩射特技が付加される。	

「崩射の号令」は武力上昇値こそ微々たるものだが、優秀な弓兵がそろっている魏だけに、[illegible]「崩射」付加の効果は重宝するだろう。また、効果時間が非常に長いのも特徴で、弓兵以外の兵種でも武力上昇の効果は得られる。「弓兵」以外も対象になるので、さまざまな組み合わせが考えられそうだ。

【R】夏侯淵の「[illegible]」崩射を付けることも可能。騎兵と組み合わせ、この間に突撃を狙え！

【SR】賈南風

[illegible]低知力の敵が城に戻ったら、すかさず「城内水計」。このプレッシャーはかなりのものだ。

計略	城内水計
城内の敵に水によるダメージを与える。ダメージは互いの知力で上下する。ただし、自身の攻城ゲージが出ている間しか使用することができない。	

敵城内に居る敵武将すべてが対象となるダメージ計略、「城内水計」を持つ【SR】賈南風。暴乱の特技があるので、2[illegible]力デッキでも活躍しそうだ。「城内水計」は知力の低い敵に対しかなりのプレッシャーとなるが、自身が攻城エリアに入っていないと使えないので、その前に撤退してしまわないよう注意。また、撤退している敵には効果が無い。

浪漫探究調書 ～不老長寿の薬計編～

「不老長寿の薬計」は質実剛健＋超絶粘り＋特攻というすごい計略。実は強いのでは!?

編集じぇいけい（以降、じぇいけい） この【UC】馬鈞の「不老長寿の薬計」、とにかくスゴいんだよ。

うまのすけ なになに、武力によるダメージを大幅に軽減し、敵の計略の対象にならなくなる……。

じぇいけい 試しに神速デッキとか使って、「不老長寿の薬計」中の【UC】馬鈞相手に突撃しまくってみなよ。

うまのすけ ……え？　ええ？　これ、全然減らないんですけど（笑）。でも挑発とかで引っ張られたら、って計略効かないじゃん！　こいつ、無敵じゃないッスか!?

じぇいけい じゃあ、ちょっと使い方考えてみてよ。

うまのすけ お任せあれ！　えっと、【UC】馬鈞は攻城兵だし「不老長寿の薬計」中は城攻撃力が上がるから、相手は絶対に攻城妨害してきますよね。それなら、【UC】馬鈞を止めている間に、高武力の弓兵で攻撃するってのはどうです？　やばくねっすか!?

じぇいけい でも、相手は【UC】馬鈞に計略が効かないだけで、強化系の計略とかは使えるよね？

うまのすけ そこは魏のお家芸、反計で抑制するんですよ！　ちょうどいいことに、今回のカード追加で反計系の計略が充実しましたから!!

じぇいけい おお、何だかいけそうじゃない？

うまのすけ ちょっとデッキ考えてきます！

◀士気が12たまったら馬鈞発進！　さらに反計の士気がたまれば盤石の態勢だ。

▶象兵のはじきは厄介だが、効果時間が長いので諦めずに攻城を狙いたい。

『3.5』新計略&注目カード解説

兵力の絡んだ計略が多数用意されている『3.5』の蜀。性能は細かく異なるため、それぞれの個性をしっかり把握してデッキを組もう!

兵力が多ければ多いほど高い効果を発揮! 錬兵系計略

「錬兵」系の計略は、使用すると兵力が減少するものの、その時点での兵力が多いほど大きな効果を得られる。その性質を考えると、兵力が100%を超えた状態で使うのが理想だ。「錬兵」系計略を持つ武将はどれも特技「大軍」も持っているので、兵力が満タンの状態で使用したい。

使用する際は、敵の弓兵や、騎兵の突撃などで兵力を削られないよう、ほかの武将を壁にしつつ進軍し、敵と接触しそうになったら使おう。

なお、減少する兵力の量は、計略使用時の兵力に対して一定の割合となっている。兵力が多いほど、減少する兵力も多くなるというわけだ。

兵力さえ高ければ、少ない必要士気で高い効果を得られる[illegible]一押しがほしい場面で[illegible]

【C】穆皇后の「忠誠の舞い」を使って兵力を200%まで上げれば、圧倒的な効果を期待できるぞ!

撤退寸前に追い込まれると驚異的な爆発力を発揮! 寡兵系計略

「錬兵」系計略とは逆に、兵力が少ないほど大きな効果を得られるのが「寡兵」系計略だ。兵力が撤退寸前の状態で計略を使用すれば、「錬兵」系計略をはるかに上回る爆発力を発揮する計略もあるぞ。

とはいえ、あまりに撤退ギリギリまで計略の発動を控えると、計略を使う前に撤退したり、計略使用直後に倒されてしまうことも。高い効果を発揮する兵力は計略によって違うので、そのラインを覚えよう。

もちろん、[illegible]の「兵力増強」や兵力を回復する計略と併用することで、計略使用後にしぶとく闘い続けさせるのもアリだぞ。

なるべく長時間戦わせ、タイミング良く計略を使用。高い効果を生かして敵部隊の[illegible]を狙いたい。

一定以上兵力が上がると、大車輪などの追加効果を得られるものも。回復系計略と併用するのが有効だ。

[illegible]「孔明の大錬兵」は[illegible]自身の兵力だけではなく、[illegible]の兵力によって変わる。

「大車輪の錬兵」は、武[illegible]大体、兵力が100%[illegible]

計略は兵力が35%程度まで減[illegible]れないが、大軍のおかげでしぶとく[illegible]回れるのが利点。

武力は低めだが二つの特技を持つ。計略は特殊効果こそ無いものの、撤退寸前だとコスト1とは思えないほど[illegible]

ピックアップ計略解説 練兵&寡兵の効果変動

「錬兵」系計略と「寡兵」系計略は、上記のように使用時の兵力によって効果が大きく変動するので、場合によっては必要士気に見合わない微々たる効果しか得られない。

だが、「錬兵」系計略であれば特技「大軍」の兵力MAX時はもちろん、兵力が200%の場合に使用すれば、非常に高い効果が得られる。「寡兵」系計略も同様で、兵力が残りわずかの状態で使用すれば、並みの超絶強化系以上の効果を発揮する。

「錬兵」系計略なら、軍師【SR】諸葛亮の「七星祈祷」や【C】穆皇后の「忠誠の舞い」で兵力を上げるのもいい。「寡兵」系計略ならわざと敵弓兵の攻撃を受けたり、迎撃されるのも手だろう。

【C】張嶷と【SR】黄忠が、それぞれ兵力200%で計略を使用した状態。どちらも、単体で戦場を制圧できるほどの強さを発揮してくれる。

こちらは「寡兵」系計略の3武将。撤退ギリギリまで粘れば、ここまで強化することができるのだ。

「寡兵の咆哮」は、兵力50%程度から移動速度が上がるので使いやすい。

注目カードピックアップ解説

【SR2】諸葛亮

計略 孔明の大練兵

範囲内の味方すべての武力が上がる。この効果は各部隊の兵力が多いほど大きい。ただし、計略使用時にそれぞれの兵力が下がる。

対象となる部隊の兵力が多いほど武力上昇値が高くなる、「練兵」系の号令を持つ。自身の能力は武力こそ低いものの、「大軍」「募兵」「魅力」の特技を持つので、コスト2の武将としてはまずまずだろう。

計略の範囲は、自身のやや前方に寄った長方形。弓兵の【SR2】諸葛亮が、後方から支援しつつ使いやすい範囲となっている。

「孔明の大練兵」は、「大軍」を持つ武将と組み合わせると、高い武力上昇値を期待できるぞ。

大練兵デッキ考察

【SR2】諸葛亮を中心にデッキを構築する場合、相性がいいのはやはり【SR2】趙雲、【C】張嶷、【C】羅憲など、「大軍」の特技を持っている武将だ。

とはいえ、蜀には「大軍」の特技を持つ騎兵が乏しく、蜀単一でデッキを組むと総武力が低くなってしまいがち。他勢力と混ぜて「大軍」にこだわるか、蜀単一にこだわるかで、デッキの構成は変わってくるだろう。

ちなみに、兵力が100%の武将に「孔明の大練兵」を使っても、兵力減少のデメリットはあるものの「劉備の大徳」と同程度の武力上昇を得られる。

【C】穆皇后と併用すれば、最大でこれほどの効果が！　夢を追うならチャレンジしてみよう。

英傑に計略で減少した兵力を回復させられるものを選んで、一気に畳み掛けるのもいいだろう。

【UC】王桃

計略 桃色吐息

範囲内の敵を強制的に前進させる。

武力こそやや低いものの、「方術」「魅力」「騎射」の三つの特技を持ち、相手を強制的に前進させる計略「桃色吐息」を持つ。

計略は効果範囲が知力によって大きく変わり、知力の高い武将であれば、敵陣から自城付近まで効果が続くほど。騎兵に使用して味方の槍兵で迎撃したり、攻城中に妨害している敵を引き剥したりできるぞ。

敵槍兵に計略を使い、「[illegible]」の特技で無敵槍を消し、そこに味方騎兵で突撃するのも[illegible]。

【SR2】趙雲

計略中の槍撃は、一発で大打撃を与えられる。移動速度上昇を生かし、距離を保ちつつ狙おう。

一見するとコスト2にしてはやや物足りないスペックに感じるが、「大軍」の特技を持つため、壁役としてなかなか優秀。ダメージ計略にもある程度の耐性がある。

計略は非常に爆発力があり、槍撃を2～3発決めればほとんどの武将を撤退させられるほど。兵力が減少してピンチになっても一人で部隊を押し返せる力を秘めている。

計略 子龍の剛槍

自身の武力と移動速度と槍撃ダメージが上がる。

浪漫探究調書 ～五虎将の大号令編～

制約は多いが効果は絶大な「五虎将の大号令」。デッキを組むならどのカードを選ぶ？

じぇいけい　ageさんって確か、蜀が好きだったよね？

age　そうですね。よく忠義とか桃園使ってます。

じぇいけい　じゃあ、当然この【SR2】劉備には注目してるんだよね。これ、五虎将が絡んだカードなんだよ。

age　え？　何ですかそれ？　戦場に居る五虎将の武力と兵力を上げ、撤退していた場合はその場で復活。これ、かなり強くないっすか……って必要士気12？

じぇいけい　大丈夫、ageさんなら使えるよ。

age　り、了解であります。えっと、基本的に五虎将はコスト2以上しか居ないから、5枚デッキは無理か……。そうなると、【SR2】劉備がコスト1.5で、残りはコスト2が二人とコスト2.5が一人かな？

じぇいけい　ふんふん。で、どの武将選ぶの？

age　う～ん、やっぱり武力要員として【R】か【UC】の張飛は外せないかな？　騎兵はもう1部隊欲しいけど、【R】馬超に【SR】趙雲……、【R】趙雲も居たな……。

じぇいけい　武力と知力、どっちを取るかが悩む？

age　計略で復活するから、知力が低くてもダメージ計略はどうにかなりそうなんですが……五虎将はどれも魅力的だから、全部入れたくなっちゃうんです（笑）。新【SR】の五虎将もカッコイイしなぁ……。

じぇいけい　一生悩んでてください（笑）。

◀武力の高い五虎将を、さらに大幅強化！　並の計略ではまず止められない。

▶たとえ撤退していても、兵力100％＋武力上昇で自陣内の戦場に復活！

『3.5』新計略＆注目カード解説

「英魂」系の計略をはじめ、部隊の撤退に合わせて武力や士気を上げられる計略を得た呉。効果後に撤退してしまう計略を生かせるぞ。

撤退中の味方の魂を戦う力に変えろ！ 英魂系計略

呉の新計略「英魂」系は、部隊の撤退に応じて効果が変化するのが特徴。

「英魂戦法」「英魂の命令」「英魂の大号令」は、撤退している味方武将の最高コストが高いほど、武力上昇値が高くなる。【SR2】孫堅の「我が屍を越えよ」など自身が撤退する計略と相性が良く、組み合わせればすさまじい武力上昇値をたたき出せる。「我が屍を越えよ」で十分に[illegible]を上げてから、【R】陸遜の「英魂の大号令」を使うのもいいだろう。召喚系の計略を使っておけば、さらに戦況は有利になるぞ。高コストの武将をいかに働かせつつ撤退させるかが、「英魂」系の計略を使う際のポイントだ。

撤退させ[illegible]しても、[illegible]かせてから[illegible]にしたい。【SR2】孫堅[illegible]ほかの部[illegible]

[illegible]コスト2.5の部隊が撤退している場合、これぐらいの効果を得られる。使いどころをしっかり見極めよう！

新しいタイプの召喚計略とテクニカルな新計略が追加！ 召喚＆剛弓系計略

『3.5』で追加された「召喚」系の計略は、どちらもやや特殊な性質を持つ。【UC】宋謙の「空蝉の計」、【R】孫堅の「赤い頭巾の囮兵」共に、囮兵を召喚しつつ自身は一瞬で自城に戻るのだ。敵の進軍や攻城を妨害しつつ、自身は自城で回復できるほか、自軍の足並みをそろえるための時間稼ぎにも使えそうだ。

新要素の「剛弓」系計略は、効果中に走射をすると、その撃ち始めの攻撃力が激増するというもの。タイミング良く走射を繰りかえせば、かなりのダメージを与えられるぞ。ただし、弓攻撃と同じく突撃オーラをまとった騎兵には効果が薄いので注意。

攻城役の【UC】宋謙の兵力が少なくなったが、撤退はさせたくない。そんなときは「空蝉の計」が[illegible]

「剛弓」系計略は、やぐらや防柵の後ろで使うと有効。相手の槍兵や弓兵などを狙ってダメージを与えよう。

武力[illegible]コスト2[illegible]兵[illegible]の特技を持つコ[illegible]い点も優秀。

「英魂の命令」は、戦場に居る[illegible]力が高[illegible]になる。武[illegible]

イラストに感動した人は多いはず!? だが、スペックはなかなか優秀なのだ。囮兵の動き[illegible]を参照のこと。

【R】[illegible]史慈よりも攻撃的な計略を持つ武力8の[illegible]剛弓戦法」は守りのほか、攻城役の支援にも役立つ。

ピックアップ計略解説 特殊な計略の効果詳細

【UC】張悌の「魂の引き継ぎ」は、効果中に味方部隊が撤退すると、その武力をコピーするというもの。計略によって上昇した武力も反映されるが、味方部隊が撤退するたびにコピーし直すので、武力の低い部隊を撤退させないよう注意したい。【SR2】孫策の「小覇王の快進撃」は、効果中に武力が7以下になると撤退してしまう。だが、効果時間の制限は無いので、武力8以上を保っている限りは撤退しないで済む。【SR】小虎の「春眠の誘い」は、効果を受けた部隊にほかの部隊（敵味方問わず）が接触するか、その時点で効果が切れる。槍撃や弓攻撃では効果が切れないぞ。なお、攻城エリア内の敵には効果が無い。

「小覇王の快進撃」を使った後に絶え間無く敵を倒し続けたところ、80カウント以上効果が続いた。

「魂の引き継ぎ」は、効果後に撤退する超絶強化系の計略と相性がいい。ほかの味方部隊を撤退させなければ、かなりの時間、超絶強化と同等の武力を得られる。

呉には貴重な妨害系計略の使い手。効果が特殊なので使いどころを考えたい。

『3.5』新計略＆注目カード解説

群雄の特殊性をより際立てる「暴乱」系計略と、初の武力差によるダメージ計略「衝撃」系の追加により、群雄の活躍はさらに広がる！

さまざまな特殊性を持つトリッキーな計略　暴乱系計略

新特技「暴乱」を持っていれば、戦場のどこに居ても効果対象となる「暴乱」系計略。メリットとデメリットの両方を併せ持つのも特徴で、例えば「速愚の乱」なら、移動速度が上昇するメリットと知力が低下するデメリットがあるのだ（詳しくはP46を参照）。やや使いにくく感じるかもしれないが、必要士気が少ないものばかりなので、細かく使って敵の足並みを乱したり、複数の「暴乱」系計略を併用して勝負をかけるなど、さまざまな使い方が考えられるぞ。

また、少ないながら群雄以外にも「暴乱」を持つ武将が居るため、2勢力でのデッキも視野に入れてみよう。

「暴乱」の特技があれば、戦場のどこに居ても対象に。[illegible]している部隊を速く[illegible]化することも[illegible]。

複数の「暴乱」系計略を同時に使えば、一般的な英傑号令を上回る武力上昇値を得ることも可能だ。

武力によって威力が変わる新たなダメージ計略！　衝撃系計略

群雄特有の計略として追加された「衝撃」系計略は、自身と敵の武力に応じて威力が変化するダメージ計略。強化系の計略で武力が上がった状態で使えば、その威力も上昇する。

【SR2】呂布の「飛将気炎撃」は、効果範囲内の敵全体が攻撃対象となる。自身の武力が10と高いため、低武力の敵であればまとめてなぎ払うことが可能だ。必要士気が8と多いので、ここぞという場面で使おう。

【R】閻行、【R】馬岱の「猛将の一閃」と、【SR】祝融の「火神の一閃」は、効果範囲内の敵のうちランダムで1部隊を攻撃。武力の低い計略要員や、兵力の減った敵を倒すのに使おう。

【SR2】呂布は基本的に戦闘要員。敵に突っ込ませ、兵力を削った後に計略を使用すると効果的だ。

防柵などとの障害物越しに攻撃できるのは利点の一つ。舞い中の敵を撤退させるにも[illegible]有効だ。

「速愚の乱」は[illegible]か、必要士気3[illegible]ペースをつかもう。

「強進の乱」は強制的に[illegible]効果時間が[illegible]武力上昇[illegible]

武力10に加えて[illegible]の特技があ[illegible]では敵無し！敵の兵力を削り、「飛将気炎撃」[illegible]そう！

[illegible]1部隊しか攻撃できないが、敵の[illegible]撤退させられれば、群雄特有の高武力で押し込めるぞ！

ピックアップ計略解説　絶対防御と火事場

【SR2】王異が持つ計略「絶対防御の舞い」の効果中は、いくら自城にダメージを受けても絶対に落城しなくなる。【SR】董卓の「暴虐なる覇道」といった自軍の城ゲージが減る計略も、落城を気にせず使えるのだ。また、自軍の城ゲージを減らしつつ戦うなら、『3.5』で追加された「火事場」系計略との併用も有効。【R】高順の「陥陣営」のように自軍の城ゲージが少ないほど効果が高くなり、【UC】張衛の「火事場の麻痺矢」、【R】徐栄の「火事場の神速」共に、一定以上武力が上がると麻痺矢や神速の追加効果を得られる。ただし、いくら落城しないといっても、敵の城ゲージを減らせなければ勝てないので気を付けたい。

【SR2】王異が舞っていれば、自軍の城ゲージがこの状態でも遠慮無く【SR】董卓の「暴虐なる覇道」を使える。まさに背水の陣!?

「火事場」系計略は、城ゲージが残り40%ほどになると追加効果が発動。城ゲージが限界まで減っていれば、このように超絶効果並みの効果を発揮してくれるぞ。

「絶対防御の舞い」は舞いにしては珍しいため計略だが、ため時間は短め。

注目カードピックアップ解説

【SR】龐徳

『2.1』で一時代を築いたことのある「人馬の大号令」が、新カードで帰ってきた！ 自身の能力値はやや低めだが、計略は迎撃を気にせず突撃を狙えるようになるので強力だ。ただし、武力上昇値は低く騎兵以外には効果が無いので注意。「暴乱」の特技を持っているので、「強毒の乱」など「暴乱」系の計略を入れて攻め手を増やすのもいいだろう。

龐徳 8 5 人馬の大号令

計略 人馬の大号令

範囲内の味方の騎兵の武力と移動速度が上がり、槍の迎撃ダメージを受けなくなる。

敵に槍兵が居る場合、数部隊を先行させてその無敵槍を消し、後続部隊で連続突撃を狙っていこう。

【UC】程銀

コスト1.5の槍兵としては十分な能力値を持っている【UC】程銀。「暴乱」の特技を持つカードの中でも、かなり使い勝手がいい1枚だ。「強進の乱」は効果中強制的に前進してしまうが、一般的な英傑号令並みの効果時間があるため、必要士気が3の計略としては十分合格点といえる。「暴乱」系の計略を軸としたデッキには必須となりそうだ。

程銀 6 3 強進の乱

計略 強進の乱

【暴乱】（戦場に居る、この特技を持つ味方すべてに効果がある）武力が上がる。ただし、効果中は強制的に前進する。

攻城部隊の後ろで騎兵がオーラを保ち、敵が出てきた瞬間に[illegible]進の[illegible]突撃を狙える

【UC2】鄒

鄒を象徴するかのような[illegible]「妖毒の舞い」を持って登場した【UC2】鄒。計略は弓攻撃の射程ギリギリ[illegible]離れると効果が無くなるが、至近距離での威力はかなりのもの。[illegible]大王などの[illegible]「移動舞陣」で戦場を動けるようになれば、自由に相手の兵力を削れるぞ。自身の武力が低いので、乱戦しないよう注意しつつ動かそう。

鄒 1 7 妖毒の舞い

計略 妖毒の舞い

【舞い】（使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く）敵の兵力を徐々に減らす。この効果は自身に近いほど大きい。

攻城阻止に出てきた敵部隊の近くを走り回れば、兵力を削り取れる。乱戦ギリギリを攻めろ！

【UC】成公英

群雄では【C】程遠志に続くコスト1の槍兵で、妨害系の計略を持つ貴重な1枚。「西涼の秘策」は、知力低下によって相手の計略の効果を下げられるため、こちらから積極的に使っていくのも有効となる。【R】賈詡の「離間の計」と違って敵の部隊数で効果が変わることは無いが、移動速度低下の効果は無いので、敵に逃げられないよう注意したい。

成公英 1 7 西涼の秘策

計略 西涼の秘策

範囲内の敵の武力と知力を下げる。

移動速度は下げられないが、必要士気が5なので使いやすい。2回使って一気にせん滅するのも手だ。

浪漫探究調書 ～【R】兀突骨編～

全武将中最も固く、「暴乱」の特技もある【R】兀突骨。これは使わずにはいられない⁉

じぇいけい　見て見てスズキド。これ、『2』から復活した【R】兀突骨。何と武力が10に上がってるんだよ！

スズキド　甘いですね、じぇいけいさん。武力10はもちろん、新特技の「暴乱」も付いてるんですよ！

じぇいけい　ほほう、「暴乱」とな。それじゃあ自称群雄使いのスズキドさん、うまい活用法を考えてよ。

スズキド　任せてください！　…………っと、出来ました！　名付けて「お帰り兀突骨、一発落城大作戦」！

じぇいけい　一発落城？　そんなことできるの？

スズキド　士気をたくさん使いますけど可能です！　まさにワンチャンス狙いの作戦になっていますよ‼

じぇいけい　んで、その詳細は？

スズキド　まず、【R】兀突骨のほかに特技「暴乱」を持つ部隊をたくさん入れます。士気が十分にたまったら、自城内からカードを縦に並べて城門から全部隊出して、【R】兀突骨の「猛進の大号令」で敵城門に猛進！　加えて【UC】程銀の「強進の乱」で強制前進‼　城門に全部隊の攻城が入れば、一発で落城もありますよ‼‼

じぇいけい　面白いけど……そう簡単にはいかなくね？

スズキド　そこはほかの部隊でフォローするんです。「暴乱」系計略はいろいろな効果があって、組み合わせも多彩ですから。2勢力以上で組んでも面白そうです！

◀「猛進の大号令」と「強進の乱」を組み合わせれば、高速で攻城を狙えるのだ。

▶きれいに決まれば一発で落城できることも。まさに一撃必殺の大勝負！

『3.5』新計略＆注目カード解説

新しい性質を持った「逆境」系は、「戦乱」系との相性が良好。多数追加された「決起」系と「憂国」系の計略にも注目してほしい！

逆境系計略

最大士気減少のデメリットがメリットにもなる新計略！

「逆境」系の計略は、減少させた最大士気の量によって効果が変動する。「最大士気の量」ではないので、例えば3勢力でデッキ最大士気6の状態で使っても、1勢力のデッキで最大士気12の状態と効果は同じだ。

また、「逆境」系計略は「戦乱」系計略と同様、使用時に最大士気が減少する効果もある。必要士気の異なる「逆境」系計略をそろえれば、「逆境」系計略で最大士気を減らし、さらに必要士気の少ない「逆境」系計略を使う、といった流れが可能だ。どの計略も最大士気が大幅に減少したときの効果は非常に高いため、最大士気が少なくとも十分に使えるぞ。

[illegible]

最大士気が少ないときに頼りになる【SR】張郃。「逆境の大号令」後の攻防で使うといい。

決起＆憂国系計略

国力ゲージの仕様変更を「憂国」系計略でカバーしよう！

使用すると国力が上がり、国力が高いほど高い効果を得られる「決起」系計略。『3.5』では、国力ゲージが3を越えると0に戻るようになったため、国力3の「決起」系計略の連発はできない。その分、ほとんどの「決起」系計略は国力3時の効果が上がっているが、今回は国力を消費して高い効果を得る「憂国」系計略との組み合わせも考えたい。「決起」系と「憂国」系の計略を併用しつつ、試合終盤に国力3の「決起」系か「決起」系＋「憂国」系で勝負をかけるのが理想だろう。

『3.5』では「決起」系と「憂国」系の計略が多数追加されているので、いろいろな組み合わせを考えてみよう。

『3.5』では国力を上昇させるだけの計略も、仕切り直しになったところで使えば安全に国力を上げられる。

「憂国」系の計略は、国力を消費するだけあって効果は高め。攻守で活用して終盤の攻めにつなごう。

国力上昇[illegible]を上回る[illegible]一般的な英傑号令[illegible]を減らせば[illegible]りの爆発力に。

[illegible]「逆境の剛槍」は必要[illegible]段階で発動（減少最大[illegible]

国力上昇系として注目の【R】関羽「[illegible]の盃杯」は、効果時間中に倒した敵の数に応じて、効果終了後に国力が上がる。

[illegible]をはじめ、【R】文醜[illegible]「憂国」系計略を持つ武将が追加された。

ピックアップ計略解説 最大士気を減らす方法

「逆境」系の計略を使うなら、最大士気を減らす方法をきっちり考え、デッキに組み込む必要がある。まず挙げられるのが、「戦乱の攻勢」などの「戦乱」系計略。【R】田豊や【UC】顔良の計略で相手の攻めをしのぐことができれば、終盤に「逆境の大号令」で勝負をかけられる。また、一気に最大士気を減らしたいときに役立つのが、【C】曹豹と【SR】朱儁だ。前者は3、後者は撤退させた敵部隊×2も減るので、終盤まで粘りつつ、「虚言流布×2→逆境の大号令」「戦乱の攻勢→虚言流布→士気が戻ってきたところで逆境の大号令」といったパターンや、「傍若無人で自城を守ってカウンター」といった方法も考えられるぞ。

最大士気が3も減るだけあり、必要士気4にしては破格の効果が。戦線を上げるのに役立つぞ。

最大士気は3減るが、一般的な英傑号令並みの武力上昇がある攻略「戦乱猛攻」を持つ軍師【SR】沮授。この攻略でラインを上げ、「逆境の大号令」につなぐのもアリ。

勝負どころでは惜しみなく「傍若無人」で敵を倒して最大士気を減らし、「逆境の大号令」につなごう！

注目カードピックアップ解説

【R2】袁紹

計略　憂国の大進軍

範囲内の漢の味方すべての武力と城攻撃力が上がり、移動速度が下がる。ただし、計略使用時に国力を消費する。国力が足りないときは効果が下がる

[illegible]計略を使えるのが特徴の【R2】袁紹。効果範囲が敵城少し手前の横長長方形に固定されており、自身が範囲に入らなければ効果時間中でも再使用が可能。移動速度は落ちるが圧倒的な武力と城攻撃力を得られるので、一回の攻めで勝敗を決められることも。ただし、「[illegible]国」系なので国力が無いと効果が[illegible]に注意。

なるべく効果範囲の前線で使い、高い武力と城攻撃力で決定打を狙[illegible]（写真は[illegible]掛け時のもの）

【R】顔良

計略　憂国の大進撃

自身の武力と移動速度が上がり、効果終了後に士気が上がる。ただし、計略使用時に国力を消費する。国力が足りないときは効果が下がる

武力は8とコスト2.5のわりにやや低めなものの、「大軍」の特技があるので乱戦に強く、ダメージ計略にも[illegible]強い。

計略は国力ゲージこそ減るものの、効果終了時に士気が少し増えるのが利[illegible]。再度「決起」系計略で国力を上げることも考えると、非常に便利な性質といえる。「[illegible]の大号令」と組み合わせるのも[illegible]だろう。

味方[illegible]ての突[illegible]で敵を倒し、士気が戻ってきてからの[illegible]めに[illegible]

【R】関羽

計略　復興の温杯

自身の武力が上がる。さらに自身が効果中に撤退させた敵部隊数に応じて、効果終了時に国力が上がる（撤退や計略による効果消滅のときには上がらない）

初期能力こそ武力8[illegible]とそれなりの数[illegible]、「[illegible]」の特[illegible]っているので後[illegible]。計略「復興の温杯」は、ほかの[illegible]計略より[illegible]効果時間が[illegible]に時に倒した敵の数に応じて効果終了後に国力が上[illegible]。何[illegible]倒しても2以上は増えないが、[illegible]が増え過ぎて困ることはまず無いだろう。

自城の守りで使って[illegible]せれば、必要士気[illegible]しては[illegible]の戦果を上げられる

【UC】王子服

計略　血判状の決意

【国力】（国力により効果が変化する）自身の武力が上がる。この計略は、発動時の国力が高いほど武力が上がる。

武力7ながら「大軍」の特技を持つためスペックは及第点で、国力に応じて効果が上がるが使用時に国力が上下しない新タイプの計略「血判状の決意」を持つ。必要士気が4と少なく、国力3時の武力上昇値は[illegible]強化[illegible]。国力を上下させずに敵の攻めをしのぎたいときや、「[illegible]の大号令」につなぐ[illegible]を上げたいときに便利だ。

[illegible]効果時間が[illegible]め戦線を上げるのに役立つので、「決起の大号令」との相性は抜群だ

浪漫探究調書 ～亡国の舞い編～

国力に応じて味方の武力を上昇させる「亡国の舞い」。工夫次第でかなりの効果が!?

age　今回はかわいい新女性武将が多くていいですね！

じぇいけい　うん。それじゃぁ、はいコレ。

age　何スかコレ？　【SR】董貴人？　武力2、知力6、計略は「亡国の舞い」で、国力が高いほど味方の武力を上げる、ただし、国力を徐々に消費……。

じぇいけい　このカード、ageさん好みでしょ？

age　え、ええ、確かに。

じぇいけい　じゃぁ、早速これの使い方を考えてよ。

age　そうきたか……。まぁ、かわいいからいっか。えっと、国力を上げなきゃいけないから基本的には決起系と組ませるとして、舞い中に人数が減るのは厳しいから6枚デッキかな……。

じぇいけい　でも、それじゃ個々の武力が低くなりそうだから、舞う前に倒されるんじゃない？

age　むむむ。そういわれればそうかも。じゃあ、今回追加された【R】関羽とか入れちゃおっと。計略をうまく使えば、国力を一気に上げられるみたいだし。「亡国の舞い」は、国力3になってから号令っぽい感覚で使って……、国力が減ってきたらどうしよう？

じぇいけい　決起系の計略使って補充すれば？

age　おおお、それいいっスね！　いろいろデッキができそう！　よし、まずは【SR】董貴人を手に入れないと！

◀国力3時に舞えば、かなりの武力上昇値に。号令感覚で使うとよさそうだ。

▶国力が低下しても、決起系の計略を使えば補充できるので覚えておこう。

三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔

バージョン3.5稼働記念 開発者インタビュー

待望の新カードの追加が実施された『三国志大戦3.5』。大幅なシステムの変更も見られる今バージョンについて、そのコンセプトや各勢力の特徴など、気になる点の質問を開発陣にぶつけてみた。

聞き手：うまのすけ
2009年7月8日、株式会社セガにて

『三国志大戦』の楽しさ

──今回のバージョンアップでは、新カードの追加だけでなくさまざまな新要素や変更点が加えられましたが、その方向性をお聞かせください。

西山　普通に考えれば『3.2』になると思うのですが、今回はバージョンを跳び越えるくらいの大幅な変更を加えたというメッセージを込めて、バージョン表記は『3.5』としました（笑）。『三国志大戦』シリーズは対戦ゲームとしてスタートし、『バーチャファイター』などと比べられたいと思いながら今まで作ってきました。そのため、対戦ゲームとしての部分が強くピックアップされてしまい、プレイヤーの方も勝つことに重きを置くようになってきました。それはうれしいことではあるのですが、半面、『三国志大戦』はもっと幅広い遊び方をしてもらえるはずだ、ということも考えていたんです。

大原　勝ったら楽しいのはもちろんですが、プレイしているだけで楽しい、ゲームの勝ち負け以外のところでも楽しんでもらえるようにしたい、というのが今回のコンセプトです。

──今回、新しいゲームモードとして全国演習が追加されたのもそのためですか？

大原　カードゲームなので、いろいろなカードの組み合わせを試すことで、もっと楽しんでもらいたいと考えているんです。勝敗を気にせず戦ってもらって、「こんなデッキの組み方、遊び方があるのか」という面白さをプレイヤーの方々に見付けていただきたいと思い、全国演習モードを加えました。

さらに、強いプレイヤーはもちろんですが、さまざまなプレイヤーに目立ってほしい、個性を表現していただきたいという思いもあったので、宿星称号システムというものを追加しました。こだわりのデッキやカードを使い続けている方は、宿星称号を見た時点で「この人"大流星"使いだ。すげー！」といったように、すぐ分かるようになると思います。

──特殊称号などは、これまで限られた人しかもらえなかったですよね。

大原　今までも良将などの引き継ぎ称号はありましたが、称号を選ぶことを楽しめていたプレイヤーはほとんど居なかったと思います。ですが、今後は使うデッキによって称号を変える、といった楽しみ方もできるようになると思います。

そのほか、今回は兵士モデルの一覧画面を追加し、変更もしやすくなっています。この兵士モデルに関しても、今後いろいろな楽しみ方を提供して行く予定ですのでご期待ください。

──追加カードや基本システムの変更については、どういった方向性があったのでしょうか。

大原　プレイヤーの方々の研究が進んだことで、「コスト1の騎兵はこういう使い方だよね」とか、「コスト3はここまでの能力が無いと使えないよね」など、スペックを見ただけで大まかな使い方が決まってしまいがちな環境になっていたと思うんです。そこで今回は、追加カードのほとんどに新しい計略を持たせたり、基本システムに調整を加えることで、セオリーや戦略のレベルから変化を付けています。

西山　ネットワーク大会などのイベントで、普段のシステムの枠から外れたルールを用意すると、多くのプレイヤーに楽しんでいただけるんですよね。そういう反応もあり、士気の増加を早くして計略をもう少し使いやすくしてみるなど、システムの部分から手直しをしてみました。とはいえ、新しい人が入りにくくなったり、弱い人たちがより勝てなくなってしまうといけないので、楽しさを大事にする意味での、下地の調整のためのシステム変更です。攻

『三国志大戦3.5』プロデューサー
西山 泰弘

"西P"の名でおなじみの、『三国志大戦』シリーズの生みの親。シリーズ立ち上げからプロデューサーを勤める。現在は担当ゲームが増えたことで超多忙な毎日を送っており、『三国志大戦』をプレイする時間がなかなか取れないのが悩みの種だとか。好きなカードは、『1』から一貫してSR趙雲とのこと。

「バージョンを跳び越えた大幅な変更をしています」

お気に入りの1枚！

める方が強いし楽しくしたい、ゲーム性が変わるようなチューニングをしたいという考えは前々からあって、実施するタイミングを計っていたんです。
大原　そういった大幅なシステムの変更はカード追加のタイミングがベストと考え、今回のカード追加と併せて、『3.5』として制作致しました。
――軍師カードが2枚登録可能になったり、新しい特技や奥義が追加された点はいかがでしょうか。
大原　軍師カードの登録枚数を増やすことで、これまでデッキ相性によって勝つことが難しかった対戦でも、対策を立てられるようになったと思います。攻略は軍師カードを盤面に置いて設置するという楽しみは残しつつ、効果範囲の中と外で効果を変えることで、また新たな戦略性が生まれるのでは、という考えから用意しました。
　特技というのは、戦略の幅が広がる一つの方法だと思うんです。少し変わった闘い方を楽しんでいただきたかったので、弓兵にスキル性を持たせる崩射など複数追加しました。暴乱はさまざまなパターンのデッキを組めるので、いろいろと考えていただけるとうれしいです。
西山　どうしてもカードの選択肢がパラメーター重視になってしまうので、変化を付けるためのシステムは常に考えています。今回の特技についても、デッキのバリエーションを増やす狙いもあります。幸い、ロケテストでもご好評をいただいていたので、楽しんでいただけると思います。

お気に入りの1枚!

『三国志大戦3.5』ディレクター
大原 徹

西山氏とともに『三国志大戦』を生み出した、シリーズの総合ディレクター。『3.12』から再度陣頭指揮を取っている。今回の追加カードの中では、うまいプレイヤーが使いこなすと輝く可能性があるカードとして、【SR】張郃に注目しているとのこと。

「個性を持ってプレイしている方にもスポットを当てていきたい」

多くのカードに出番を!

――追加カードを含め、『3.5』の各勢力の方向性や遊びどころをお聞かせください。
大原　これまでは決まったカードしか使われない傾向が強かったので、いろいろなカードを使っていただきたいと思っていました。そのために、今までスポットライトが当たらなかったカードを活かせるような新カードを追加しています。
　例えば魏には英知系の新計略を追加していますので、使いにくかったカードでも知力が高ければ、英知デッキには入る可能性が出てくると思います。分かりやすいのがコスト2の騎兵で、これまでは【R】龐徳が多かったと思いますが、英知デッキなら【SR】鄧艾や【UC】夏侯惇などの選択肢が増えるだろうと。
　また、呉には英魂系という新しい計略を用意しています。現在はプレイヤーの方々の腕が上がっており、部隊をあまり撤退させずに戦えるようになっています。そのため、効果後に撤退する計略のデメリットが相対的に大きくなり、ほとんど使われていません。ですが、そこに英魂系の計略が加われば、撤退系の計略も選択肢に入ってくると思います。
　そして、漢には逆境系の計略を用意致しました。『3.13』までは漢ですと決起系か中心で、戦乱系の計略はデッキのパーツとしては使われていても、それを中心としたデッキは組みにくかったんです。そこで、最大士気が減ることがメリットになる計略があれば、戦乱系を活かしたデッキを組むことができ、面白くなるんじゃないかと。こういった既存カードを活かせる新カードの追加は、今回のバージョンアップの中の大きなキーワードとなっています。
　蜀には大軍という特技を持った武将を多く追加しているのですが、これは兵力をもっとうまくゲームに組み込むことが狙いです。練兵という兵力が多いほど効果は高いが兵力が減ってしまう計略や、寡兵という兵力が少ないほど強くなる計略の追加によって、兵力の量を面白さにできればと考えました。蜀は元々兵力調整がしやすい勢力なので、今までのカードとの組み合わせも面白いと思います。
　群雄には、新しいエッセンスをいくつか入れています。武力によるダメージを与える計略はもちろん、暴乱系の計略をデッキに加えれば、闘い方が大きく変わってくるはずです。特に暴乱系の計略は、必ずメリットとデメリットがありますが必要士気は少ないので、その組み合わせをいろいろ考えてもらえればと思います。群雄のデッキは、キーカードが同じでもそのほかのパーツが変われば、また違った戦い方ができるのではないでしょうか。
――今回のバージョンアップで、特に苦労した点や気を付けられた点はありますか?
大原　士気の増加スピードは、さじ加減によってはまったく別のゲームになってしまうので、どれくらいが適切なのか悩みましたね。全体的にもう1～2回はぶつかり合いを多くしたいという考えがあったので、号令系計略1回分程度の士気を増やして、今のような仕様になっています。
　そのほか今回は、城門の攻城ダメージを大きくして、コストが高いほど城攻撃力が高くなるようにしてあります。コスト3の武将が城門に貼り付いたときの緊張感は、これまでよりも格段に大きいものとなりますし、コスト1の敵の端攻城を無視して、高コストの武将で城門を狙うなどの戦術も広がると思います。これによって戦い方はもちろん、デッキ構成にも幅が生まれるのではないでしょうか。
――気の早い話ですが、今後の展開についてお聞かせください。
大原　詳細はお伝えできませんが、まだ公開していないシステムを、イベントなどを通じてお披露目したいと思っていますのでご期待ください。
――最後に『三国志大戦』のプレイヤーに一言お願いします。
大原　もう一度新しい気持ちで楽しんでいただける『三国志大戦』を作ること、その点を一番大事にしたつもりですので、いろいろな楽しみ方をしていただければうれしいです。ぜひ、さまざまなカードの使い方を何度も頭の中で巡らせながら遊んでもらいたいなと思います。
西山　今後もオンラインのイベントや大会を数多く用意していますので、楽しみにしていてください。プレイヤーに楽しみを与えるのが僕らの仕事だと思っています。これまでも、もっとイベントをやりたいと常々思っていたのですが、なかなか実現できなかったんです。ですが、今回はその辺りをしっかりフォローして、いろいろな仕掛けを入れたつもりです。今後の展開に期待していただければ幸いです。
――ありがとうございました。

「勝ち負けだけではないところでも楽しんでいただきたいですね」

全国大会対応の最新バージョンが稼働開始!!

LORD of VERMILION
ロード オブ ヴァーミリオン
混沌への回帰

LORD of VERMILION 混沌への回帰
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：2009年7月27日(稼働中)
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)

Text：Age／伊勢猫／ノイ／fan114（50音順）

1周年を迎えた『ロード オブ ヴァーミリオン』。最前線で開発に奔走し続けた上原氏インタビューと、新バージョン「混沌への回帰」の全カードレビュー&デッキ紹介、LV8装備目録と盛りだくさんで掲載!

一周年を迎えた「LoV」を上原氏が語る “紅蓮の王”の軌跡 —STAFF SPECIAL INTERVIEW—

暗中模索の迷走を続ける中で射し込んだ僅か一筋の光明

——『LoV』の全国稼働から一周年を迎えたワケですが、現在から当時まで振り返ってみていかがですか?

上原　ロケテストから数えて、1年半ぐらいですか丁度。企画段階からだと3年近く経っているので、結構感慨深いものはありますね。LoVはいわゆるオンラインゲームと同様に、長期間に渡ってユーザーの皆さんとお付き合いしていくタイトルだと思っていますが、稼働当初は、ペースがつかめていなくて本当に苦労しました。最初からある程度先々の追加カードも視野にはありましたけれど、まだまだ実感が無かった。こうやって改めて振り返ると、本当にアッという間でしたよね。何といっても稼働直後の「……セーブができない不具合が……」って報告があって……、今でも昨日のことのように思い出されます。

——アレは衝撃的な障害だったと記憶してますが、かなり早い段階から対応に奔走していましたよね?

上原　たくさんのユーザーの皆さん、そしてこのタイトルかかわる多くの方にご迷惑をおかけしてしまい、申し訳ありませんでした。結果、そこが僕たちのスタートラインになり、失ったものを取り返すべく、たとえば宣伝さんとかも含めた運営にかかわる人たちが一丸となってやっていかなきゃいけないと思いました。ゲームの中身に対しての目線だけではなくて、アーケードゲームは向こう側にいるユーザーの皆さんを意識して、もっとやらなきゃいけないんだなと。

——ロケテストから稼働初期を経て、物づくりの考え方も変わってきたと。

上原　そうですね。自覚といいますか、考え方も数カ月で大きく変わりました。僕はゲームの開発部署って、一歩引いた部分を持っていると思うんですよ。コンシューマだと大半がそうかもしれませんが、僕たち作り手とプレイする遊び手との距離が離れたままだと、新参者の自分たちは太刀打ちできないかなと。そういった姿勢で運営を進めてきた結果、現在のような体制にもなったワケです。

すべてを混沌の海へと還す行く末を模索する者の思惑

——稼働したばかりの『混沌への回帰』は、どのようなコンセプトで?

上原　実は、『煉獄からの誘い』と『混沌への回帰』は、企画段階では一つのパッケージだったんです。この辺りで遊び方の幅を広げ、解放させることが大きなテーマでもあり、なんかゴチャゴチャした感じっていうのは、僕がずっと想い描いていたモノだったんですよね。その状況に見合ったサブタイトルとして『混沌への回帰』は、早い段階から決めてあった。あとはシリーズを重ねることで、なんだか平坦な印象になるのが嫌だったことも大きな要因だと思っています。

——能力面のバランス調整も、トゲを潰すような調整方法が嫌だった?

上原　初期段階はカードの枚数も多くはありませんでしたが、それでも「俺はこの種族が好きだーっ!」と言ってくれるユーザーさんが頑張ってくれたことに感謝してます。ああいったユーザーさんの思い入れみたいなものを逐一感じながら、開発として次はどう応えていこうか考える…、これはアーケード開発の醍醐味ですね。稼働初期のインタビューで、「機甲族のデッ

ふぁん散歩

ふぁん散歩 in 広島 タイトーステーション広島本通店

こんにちはfan114です。梅雨も明け、いよいよ夏本番!

思い起こせば、まだ肌寒さも残る季節にスタートした「ふぁん散歩」も今回で5回目となりました。

今回の舞台は中国地方、広島県!　南から北へと北上するのかと思いきや、再び南下(笑)。タイトーステーション広島本通店での開催です。何度やってもイベント開始直前のドキドキ感は変わりません。今回もお客さんがちゃんと来てくれるのだろうか……と。

しかし!　そんな僕の心配をあざ笑うかのように、今回も200人を超えるお客さんがご来場!!　月並みですけど、やはり嬉しいの一言。これは気合いが入ります。

今回のトークコーナーで飛び出したのは、2回目となる公式全国大会の告知!!　堂々とお客さんの前で解説を頼まれたわけなんですけれども……3カ月先の予定をあんな場所で突然聞かれても答えられないと思うんです(笑)。しかしこれは、なんとしてでもスケジュール調整をしなくては!　ということで、決勝の舞台を目指して全国のLoVプレイヤーの皆様!　どしどし大会に参加しましょう!

次いで、恒例?　となる新カード情報として飛び出したのは[だいだらぼっち]、[シヴァ]、[ストリガ]、そして新たなPR使い魔カードとして不死の[PRダンピール]が発表になりました。ダンピールのモノマネを私がやらされた以外は、ボリューム満点の内容だったのではないでしょうか……。

続く対戦コーナーでは、王位の女性プレイヤーの方に敗北!　完敗です(TдT)!　女性プレイヤーの台頭も見えるのは非常に良いこと!　やはり男性にとって女性は華ですからなぁ(*´∀`*)……おっと話がそれました(笑)。

イベントに参加できなかった人向けに「ふぁん散歩ローダー(2枚セット)」を抽選で5名様にプレゼント。欲しい人は2ページをチェック!

アルカディアバージョン ペーパークラフト

ツバーン

《参考組み立て手順例》

[1] ①右手接合部とⒶ左手接合部を組み立てる。

[2] ②右手とⒷ左手を組み終える前に1と2、ⒶとⒷを接着。上下左右と向きを間違えないように注意。接合部との接着面が乾いた後に手を組み立てる。

[3] ③右側面と①右手接合部、Ⓒ左側面とⒶ左手接合部を接着。ここも上下左右と向きを間違えないように注意。接合部との接着面が乾いた後に次の手順へ。
②右手と③右側面、Ⓑ左手とⒸ左側面の接合部の内側は、テープなどで補強しておくとなお良し。

[4] 最後に、㋑股間パーツと㋐軀を合体させる。背中側に股間を取り付け、次に足の裏から③右側面、Ⓒ左側面を付けていき、最後にフロントを接着させる。

THUBAN ツバーン
LORD of VERMILION

③胴体右側面
前
足裏
ぬき
足裏

②右手
ぬき

㋐軀

ぬき
Ⓑ左手

股間右足側
後
前
㋑
股間左足側

←左接合部
左 胴 上 Ⓐ 下
左 手 上 Ⓐ 下

→右接合部
下 1 上 右 胴
下 1 上 右 手

Ⓒ胴体左側面
足裏
前
ぬき
足裏

※本誌から切り離して組み立ててください。

簡易展開図（図はノーマルツバーンです）

※図はのりしろを省略しています。誤って切り取らないようご注意ください。
また、切り抜く際に誤って手などを切らないようにご注意ください。

キは難しい」とか僕が話していたんですよ。でもデッキを組んでみるとエライ強いといった世間の評判を見て、もうなんか開発者の面目丸つぶれみたいな（笑）。ユーザーさんの立場からすれば『混沌への回帰』になった現状でも、まだまだ言い足りない部分は多いと思うんですけどね。

——一部ではリリースタイミングが早いといった意見も耳にしますが？

上原　ユーザーの皆さんからすれば『えっ!?もう次なの？』って感じかもしれませんね。ただ、コレに関してはプロデュースとか宣伝といった部分で、飽きさせないためのコンセプトといいますか。一方的な上から目線ではなく、ユーザーの皆さんとの距離感は近い状態でいたいという想いからではないかとおもいます。意図した通りといえますが、飽きるよりも状況的に好ましいとは思っています。

——PRカードのキャンペーンイベントもそういった発想からですか？

上原　そうですね。ユーザーの皆さんに喜んでいただけること、私たちができることは全力で、何でもやろうと[illegible]い駆けて来てもらえるとうれしいです。

——[illegible]イベントなども、その一環といったワケですよね？

上原　手応え[illegible]すが、互いに[illegible]くなってたのかなと。[illegible]ることをする[illegible]ので、一緒に楽しみま[illegible]

それぞれ想い描く理想を掲げ 競い奪い合うは至高の玉座

——では、いよいよ第2回の全国大会が一般告知されたワケですが？

上原　大会対応でもある『混沌への回帰』では、いろいろな大会デッキが登場するんじゃないでしょうかね。そして、いろいろな種族が勝ち上がってきてくれるとうれしいですね。前回の大会では『神々への離反』とかいいながらも、神族が優勝しちゃったりしましたが（笑）。『LoV』の対戦って、想像以上に実力差が顕著だと思うんです。本当に強い部類のユーザーさんだと、メタとか張られても全然なんとかしちゃうみたいな。前回大会のときに思い知らされましたね。上位のランカーと呼ばれる方たちがしっかりと勝ち上がって来ていましたから。まあ、オンラインイベント大会などを含めて、本当にいろいろとありましたけど。ユーザーさんたちの間でもこういった過去ができれば、自然と感慨深くもなると思います。その歴史を語り合える人が回りにいれば、それが新しいコミュニティへ発展し、また違ったモノが生まれるかもしれません。あくまでもゲームの内側を作っていくことが僕らの主眼ですけど、ユーザーの皆さんの動向は常に気にしていますから。

——大会運営も開発とプレイヤーが一緒に作り上げて来た感じですか？

上原　その部分が少しでも伝わってくれたなら本当にうれしいですね。[illegible]

——[illegible]

上原　すごく楽しみですね。「新しいヒーローが現れるかっ!?」みたいな（笑）。実際、前回以上にユーザーの皆さんのモチベーションは高いようですが、ささやかな参加賞なんかもあるみたいなんで、気軽に多くの方に参加していただきたいですね。そういった部分も込みで、ひとりひとりが大会全体を楽しんでもらえたらうれしいですね。

——では最後に本誌読者へ向け、メッセージをお願いします。

上原　とても一言でいえない部分もあるんですが、まだまだ『LoV』は続いていきます。これからもいろいろな仕掛けを考えていくので、どうか一緒に遊んでください。僕らは皆さんの声が聞こえる位置にいるので、これからも応援をお願いします。全国大会の解説とかすることになったら温かく見守ってくださいね（笑）。

——本日はお忙しいところを、本当にありがとうございました。

■『LoV』チーフ・ディレクター
上原 利之氏
Toshiyuki Uehara

Profile
[illegible]

2009年7月某日　新宿『LoV』開発室にて収録

「俺はこの種族が好きだーっ!」と言ってくれるプレイヤーが頑張ってくれたことに感謝してます

ランカーズマッチでは、中国エリアの有名プレイヤーさんということで魔鈴氏とD？氏と対戦をさせていただきました。運とデッキ相性も手伝ってか、珍しく勝利をもぎ取るfan114。この調子で次の長野もやっちゃうぞ?!!

最後のクイズに答えてトレードコーナーでは、なぜか香ばしい（ネタともいう）セットからお選びになる方が多く、最後まで盛り上げてくださいました（笑）。と、いうわけで「ふぁん散歩」広島編は無事閉幕。参加してくださった皆様、スタッフの皆様、お疲れ様でした♪　毎度ながら僕も楽しませていただきました！　ありがとうございます。この記事を皆様が観る頃にはもう長野編も終了し、VerUP直後であることでしょう。これからも余すことなくLoVをじゃんじゃんばりばり楽しみつくしましょう!!

イベントでの対戦動画を随時公開!
※YouTube内の「eb!TV」チャンネルは基本無料ですが、通信費などは視聴者のの負担となります。ご了承ください。

「杉田智和のアニゲラ!ディドゥーーン」ラジオに柴Pとfan114登場!

収録当時は「王位」の魔種使い、杉田智和氏との記念撮影。この二人がゲストの回を聞き逃したとしても、番組内ではヴァーミリオンプレイヤーならニヤリとしちゃう話題も登場するハズ。何はともあれ聞いてみよう！

「杉田智和のアニゲラ!ディドゥーーン」
アニメ・ゲーム・コミックが大好きなアニゲラな人たちに送る60分番組!
文化放送［デジタルチャンネル］超!A&G＋隔週木曜日21:00～22:00放送
出演者：杉田智和ほか

アルカディア版ペーパークラフト［ツバーン］が付録に突如登場!!

パーツ数はかなり少ないので、ペーパークラフト初心者でも焦らずに組み立てれば完成できるハズ。道具は、のりとカッターがあればOKだ。ハサミだと細部が切りにくいので、なるべくならカッターを使用したい。

のり付けのコツは、ツマヨウジなど先が細いものを使用して塗ることだ。また、のりしろ部分だけでなく、接着する側にものりを塗ることで強度を保てるが、のりを塗り過ぎると収縮したり、乾きが遅くなるので注意。薄くムラなく塗ろう。

切り取った紙の断面が白くなるので、完成後に[illegible]マーカーなどで断面をなぞってやれば、グッと完成度が高くなるぞ。

※写真は試作品のため、色味が若干異なります。

新バージョン「混沌への回帰」カード一覧&サンプルデッキ

超獣 SAMPLE DECK

名称	スキル	COS	SPD	HP	ATK	DEF	属性	特殊技
ワーライオン	サーチ	25	3	400	70	70	雷	王者の威光
ベヒーモス	——	15	3	430	45	30	撃[複]	メテオ
ワーウルフ	——	15	4	385	65	30	撃	フルムーンレイジ
ケリュネイア	ゲート	15	4	400	55	40	闇	大地の護り
クァール	サーチ	10	4	365	50	25	雷	ブラスター
ハーピー	シールド	10	3	350	55	35	闇	リセットボイス

2枚の単体大ダメージで狙った使い魔を倒そう

［ワーライオン］、［ワーウルフ］のW強化に新カードの［ベヒーモス］を加えたデッキ。新たに単体大ダメージ技が追加されたことで、コンボまでの時間を稼ぎやすくなった。

立ち回りの基本は［ワーライオン］と［ワーウルフ］のW強化コンボからシールドを封印し、制圧につなげること。しかし［ワーライオン］はコスト25であるため特殊技ゲージが溜まるのが若干遅い。そこで時間稼ぎとして2枚の単体大ダメージ技を使おう。

具体的には1stパーティーとして［ベヒーモス］、［クアール］を出撃させ、HPやDEFの低い使い魔を特殊技で倒してしまおう。その後［ワーライオン］を出撃させれば戦闘時にはほぼ特殊技ゲージが溜まっているはずなので、W強化から制圧につなげたい。この際シールド封印も視野に入れ、極力［ハーピー］もパーティーに入れるようにしよう。

比較的役割分担がはっきりしたデッキではあるが、相手に炎属性が多ければ［ケリュネイア］で無敵化したり、勝算があるなら開幕から全体強化で押し込んだりと、コンボに固執することなく臨機応変に立ち回りたい。また光属性の使い魔がいないため、主人公は光武器を選択しよう。これでかなり属性バランスの整ったデッキに。

DEFは30と低いので、通常攻撃を狙う際は、前に出しすぎないように注意したい。

超獣

［【獰猛】ニーズヘッグ］使い魔の攻撃間隔を短くするという、使いやすい特殊技を持つ。相手の弱点属性を持つ複数攻撃の使い魔に使用することで絶大な効果を発揮するだろう。

基本概要　まず目につくのが［ベヒーモス］など、強力なコスト15の使い魔が追加された点。超獣の同コスト枠は優秀な使い魔が多いが、さらに選択肢の幅が広がることになるだろう。

名称	【獰猛】ニーズヘッグ
NO.	242
特殊技	ヘイスト

範囲内の味方1体の攻撃間隔を一定時間、短くする。

塚本 陽子

補足　複数攻撃を持つ使い魔や、［【残忍】セイレーン］などと組み合わせたコンボが強力。闇属性の［ケリュネイア］や［シペ・トテック］に代わる選択肢の一つになり得るだろう。

名称	カリュドン
NO.	244
特殊技	フレイムウェポン

味方のプレイヤーキャラクタの武器に一定時間、炎属性を付加する。ただし、特殊技ゲージの溜まりが遅い。

小城 崇志

補足　今バージョンで各種族に追加された、主人公の武器に同族に対する弱点属性を付加する使い魔。スキルを持たないのが残念ではあるが超獣・亜人が流行すればデッキに入りうるだろうか。

名称	ベヒーモス
NO.	241
特殊技	メテオ

範囲内の敵1体に撃属性の大ダメージをあたえる。

皆葉 英夫

補足　同コストで同じ特殊技を持つ［イエティ］と比較すると、〈サーチ〉こそ持たないものの複数攻撃の上に特殊技の範囲が優遇されている。テッキに〈サーチ〉持ちがいるなら迷わずこちらを使いたい

名称	バビルサグ
NO.	243
特殊技	メタルコクーン

自身の防御力を一定時間、大幅に上げる。

小城 崇志

補足　超獣の特徴として全体的にHPやDEFが低いため、パーティーを守る壁役になる使い魔としては最適。超獣らしくATKは高いため単数スマッシュを心掛ければ優秀な攻撃役にもなってくれる。

名称	【乱心】イエティ
NO.	245
特殊技	プラズマシュート

範囲内の敵全てに雷属性のダメージをあたえる。

タカヤマ トシアキ

補足　ノーマル［イエティ］と比較すると、ATKこそ低くなったものの、スキルに〈ゲート〉が追加され、特殊技も範囲ダメージでコストも10に。SPD4主体なら［クアール］SPD3主体なら［【乱心】イエティ］と、選択の幅が広がった。

亜人

[カリオストロ]
他種族ほど効果を増すという斬新な全体強化は唯一無二。各種族からお気に入りの使い魔を集めた自分なりのオールスターデッキを作ってみよう。

基本概要 他の種族には見られない特徴的な特殊技が持ち味だったが、今回はさらにその特徴に磨きがかかった。追加された枚数こそ少ないものの、使えそうなカードがそろっている。

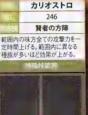
【狂信】メフィスト
247
スロウガ
範囲内の敵全ての攻撃間隔を一定時間、長くする。
塚本 陽子

闇複数攻撃を持ちスペックも優秀なため、[バーサーカー]や[マグス]とのコンボで戦闘を制したい。またサクリファイスした使い魔に対して使用するのも非常に有効だ。

神族

[カーリー]
[カーリー]、[インドラ]の追加で闇属性以外の属性で「敵1体に大ダメージを与える」タイプの特殊技がそろった。効果範囲が優秀で使いやすいのが神族らしいといえる。

基本概要 神族は戦闘面で優れるかわりに移動速度が3速の使い魔が多く追加された。また、神族らしく敵に大ダメージを与える特殊技を使える使い魔も充実しているぞ。

カリオストロ
246
賢者の方陣
範囲内の味方全ての攻撃力を一定時間上げる。範囲内に異なる種族が多いほど効果が上がる。
春乃壱

残念ながら亜人単デッキには使えないが、デッキの組合せはまさに無限大。またスペックも撃複数攻撃と合格点。スキルがない点は他種族から集めた優秀な使い魔たちで補填しよう。

【卑屈】オーク
248
炎帝の息吹
味方のプレイヤーキャラクタの武器に一定時間、炎属性を付加する。ただし、特殊技ゲージの溜まりが遅い。
山宗

自種族の弱点である炎属性を主人公武器に付加する。《ゲート》と《サーチ》を持つ点は評価できるが、SPD2なのが痛い。デッキの攻撃属性バランスが完璧であれば同族対策に入れるのもアリか。

カーリー
249
殺戮の舞い
範囲内の敵1体に炎属性の大ダメージをあたえる。
小城 崇志

ついに追加された炎属性の強力な特殊技を持つ使い魔。特殊技の範囲は広く使いやすい。その利便さゆえか、スキルは無く3速。しかし、戦闘の中心となる使い魔の選択肢が増えたのはうれしい点だ。

亜人 SAMPLE DECK

名称	スキル	COS	SPD	HP	ATK	DEF	属性	特殊技
覇王	ゲート	30	3	500	70	70	雷	武神の一撃
【狂信】メフィスト	——	15	3	410	35	45	闇[複]	スロウガ
バーサーカー	ゲート／シールド	15	2	335	55	50	撃	バーサーク
マグス	サーチ	10	3	420	30	35	光	浄化の儀式
アサシン	——	10	3	425	40	25	闇	双影斬
ドワーフ	アルカナ／ゲート	10	1	430	25	35	雷[複]	疾風怒号

単数スマッシュと大ダメージ技で集中攻撃！

[バーサーカー]の全体強化に加え、[マグス]や[【狂信】メフィスト]の戦闘補助で戦闘を制するデッキ。単体大ダメージ技が2枚あるのも頼もしい。

運用法については、まず主力が単数攻撃中心なので、戦闘時は確実にスマッシュをするよう心がけよう。単数スマッシュを1体に集中させることでその後の単体大ダメージ技やオーバーキルで部隊を落としやすくなる。

さらに[覇王]以外の部隊は低コストなため、うまく主人公や[覇王]を壁にして守ってあげよう。特に《シールド》と全体強化を持つ[バーサーカー]が落とされてしまうと戦闘面、制圧面でかなり厳しくなる。

そして単数スマッシュと大ダメージ技で敵の主力、または《シールド》や《アルカナ》を持つ使い魔を倒した時が最大のチャンスだ。[覇王]を主軸に攻め上がろう。この際、アルカナストーンを一つ以上割れる公算があるならば積極的にサクリファイスも使っておきたい。こちらには[【狂信】メフィスト]や[ドワーフ]などサクリファイスへの対応手段があるため、サクリファイス合戦ならこちらが有利に試合を運べるだろう。また主人公武器は不足している撃か光属性に。遭遇率と相性を考えるならば撃属性が妥当か。

単体ダメージ特殊技と違いダメージ数値が表示されるわけではないので分かりづらいが、地味に強力。

神族① SAMPLE DECK

名称	スキル	COS	SPD	HP	ATK	DEF	属性	特殊技
カーリー	——	25	3	460	45	55	炎[複]	殺戮の舞い
クロ	ゲート／サーチ	20	4	460	60	45	光	滅牙得救世
玄武	シールド	15	2	400	50	30	撃[複]	龍脈覚醒
アズラエル	ゲート／サーチ	10	3	420	30	35	雷	ライトニングギアス
エンジェル	ゲート	10	3	440	35	25	光	天使の加護
ブラフマー	ゲート／サーチ	10	3	440	30	30	撃	ブラフマーストラ

3属性の強力な特殊技＋主人公で敵を撃破しよう！

今回追加された3速の使い魔を中心に、戦闘で力を発揮する特殊技と、敵単体に大ダメージを与える特殊技を3属性そろえたデッキ。主人公の武器は不足気味の雷がオススメだ。

主戦力の[カーリー]こそスキルを持たないものの、ほかの使い魔が多くスキルを持っているのが特徴。

基本的な闘い方としては、開幕から[エンジェル]と[アズラエル]の特殊技を使って強行突破を狙い、2ndからは特殊技でダメージを与えて敵の撃破を狙う。また、相手より先に再出撃できそうなときは[玄武]をつれて積極的にシールドの封鎖を狙いたい。

なお、[カーリー]に限らず追加された3速の使い魔を使う際は注意が必要だ。これまで4速中心でデッキを組んでいた場合、それに比べて当然移動速度は遅くなる。いつもの感覚で使って逃げ遅れないように注意しよう。

単体大ダメージの応酬で、敵のキーカードを一気に殲滅しよう。

効果はそれほど大きくないものの、開幕からガンガン特殊技を使用できるぞ。

	アズラエル
	250
	ライトニングギアス

範囲内の敵全てに雷属性のダメージをあたえる。さらに、防御力を一定時間下げる。

塚本 陽子

敵にダメージを与えつつ防御力を下げる特殊技を使う。3速ながらも、〈ゲート〉、〈サーチ〉のスキルを持つ。コストも10であるため、デッキにも組み込みやすく特殊技も素早く使用できる点が優秀だ。

	カイチ
	254
	安寧のいななき

範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。

小城 崇志

相手の攻撃力を下げる特殊技を持つ、コスト10の使い魔。特殊技ゲージがたまりやすいので開幕の戦闘では頼りになる。スペックもコストのわりにまずまずだが、その分3速でスキルが無いのが特徴。

	セーフリームニル
	258
	逃走本能

範囲内の味方全ての移動速度を一定時間上げる。ただし、特殊技ゲージの溜まりが遅い。

山宗

[ユニコーン]と同じ性質の特殊技が使用できる使い魔で、こちらは効果範囲が自身を中心とした円形でやや使いやすい。さらにHPが高めなためスキルが無いのが特徴。攻撃属性も炎属性になっている。

	エイクスュルニル
	251
	清浄の果実

範囲内の味方全てにかかっている特殊技の効果を消す。

緑川 美帆

範囲内の味方にかかっている特殊技の効果を消す特殊技を持つため、敵の妨害系の特殊技に強い。ちなみに効果範囲は十字型だが、同様の形の範囲の使い魔に比べて効果範囲が非常に広く、味方を範囲に入れやすい。

	猿田彦
	255
	黄泉の宝刃

味方のプレイヤーキャラクタの武器に一定時間、闇属性を付加する。ただし、特殊技ゲージの溜まりが遅い。

仙田 聡

各種族に追加された、主人公の武器に属性を付加する使い魔。同族戦で力を発揮する。本人の属性が雷なので[セルケト]などより優先して使うかはデッキ次第か。戦闘メインのデッキなら採用もアリ。

魔種

[ルシフェル]
[ロキ]のようなLV式の特殊技が今回はなんとトラップにも追加された。死滅させては意味が無いため使い方は難しそうだが、型にハマった時の威力は絶大。

基本概要 待望の単体大ダメージ技や、[ゲイター]と同様の超絶強化技が追加。特殊技のバリエーションが増えたことで魔種デッキの流行にも変化があるか!?

	サンダーバード
	252
	プラズマウェーブ

範囲内の敵全てに雷属性のダメージをあたえる。

タカヤマ トシアキ

コスト15で4速の使い魔であるため使い勝手はまずまず。海種や機甲と戦うときに少しでもダメージを稼ぎたいのであれば組み込む価値は十分にある。スキルが無いのは少し残念。

	カーマ
	256
	因果応報

範囲内の敵1体に一定時間、光弱点を付加する。

Tomatika

敵一体に光属性の弱点を付加する特殊技は、[レナス]や[クロ]などの使い魔と非常に相性は良いが、併用すればデッキ内で光属性が多くなりすぎる可能性も。バランスを考えてデッキに組み込もう。

	ラミア
	259
特殊技	**フォトンスネーク**

範囲内の敵1体に光属性の大ダメージをあたえる。

Illustration 萩原 一至

コスト20にしてATK80はかなりのもの。しかしHPとDEFは低いため、常に残りHPには気を使おう。同コストの[リリス]とのポジション争いに勝てるか?

	クールマ
	253
	震動波

範囲内の敵全ての防御力を一定時間下げる。

一徳

見た目は亀だが、[玄武]と違い3速とまずまずの移動速度。特殊技は相手の防御力を下げるので、特殊技を使えば戦闘ではそれなりの力を発揮してくれる。ほかの強化、弱体化効果のある特殊技と併用したい。

	インドラ
	257
	ヴァジュラの雷光

範囲内の敵1体に雷属性の大ダメージをあたえる。

小城 崇志

炎属性の[カーリー]同様、これまで神族に居なかった雷属性の大ダメージを与える特殊技を持つ使い魔。スキルこそ無いが移動速度は4速なのがうれしい。特殊技の範囲は[ペガサス]などと同じで使いやすい。

	ルシフェル
	260
特殊技	**サンダーフォース**

マップに雷属性ダメージのトラップを仕掛ける。範囲内の敵全てにダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間使用するたびに威力が上がる。

Ferrari Roberto

レベルアップ式のトラップ技。雷属性のため機動力が無くトラップにかかりがちな機甲に対しては絶大な効果を発揮しそうだ。安易に死滅させないよう注意しよう。

神族② SAMPLE DECK

名称	スキル	COS	SPD	HP	ATK	DEF	属性	特殊技
インドラ	——	20	4	460	55	50	雷	ヴァジュラの雷光
アフロディーテ	——	20	4	430	45	45	炎［複］	女神の献身
クロ	ゲート／サーチ	20	4	460	60	45	光	滅牙得救世
アヌビス	——	10	4	405	30	35	光［複］	重力増強
ブラフマー	ゲート／サーチ	10	3	440	30	30	撃	ブラフマーストラ
セルケト	アルカナ／サーチ／ゲート	10	1	415	30	35	雷	サンダーブレイク

機動力でかく乱し、アフロディーテで敵陣を強行突破！

［アフロディーテ］と、敵単体にダメージを与える特殊技を持つ使い魔を集めたデッキへ、新たに［インドラ］を加えた形。主人公の武器を撃属性にして常に戦場には撃属性がいるようにすることで、人気種族である魔種と戦いやすくしたデッキパターン。

インドラはスキルこそ無いものの、攻撃力が高めで、［ペガサス］を入れた場合に比べるとやや攻撃的な形になる。スキルはほかの使い魔が多く備えているので、それほど大きな問題ではない。

基本的には、特殊技で敵を各個撃破しつつ、［アフロディーテ］の特殊技が使えるようになるまで時間を稼ぎ、準備が整ったらセルケトを連れて強行突破を狙うのがいいだろう。

ただし、相手に《アルカナ》持ちが居た場合、［アフロディーテ］の特殊技使用後に、効果時間が切れるまで粘られ、その後撤退して別のゲートから《アルカナ》持ちを連れて出撃されるとやっかいだ。パーティーの人数が少ないために、その後の戦闘で押し負け、ストーンの割り合いで負けてしまうことも。

そういう相手と戦う場合は、サーチアイの封印をしつこく狙うか、［アフロディーテ］での強行突破は時間切れ直前に行なおう。

雷属性の強力な特殊技を駆使すれば、海種、機甲戦で大きな戦力になるぞ。

魔種① SAMPLE DECK

名称	スキル	COS	SPD	HP	ATK	DEF	属性	特殊技
レオナール	——	25	3	440	60	50	闇［複］	ダークホール
ラミア	サーチ	20	3	400	80	40	光	フォトンスネーク
サムヴァルタ	——	15	4	410	45	35	炎［複］	魂の高炉
サキュバス	サーチ	10	3	340	55	25	雷	エキサイトキッス
マンティコア	シールド	10	3	380	55	25	光	メタルボディ
メデューサ	——	10	4	370	35	25	炎［複］	フレイムサーペント

W全体強化とW大ダメージ技で主導権を握れ！

魔種のお家芸である攻撃と防御のW全体強化に［ラミア］の単体大ダメージを加えたパターンだ。10コスト2枚の全体強化で開幕から押し込むのが基本で、こちらの主力使い魔が死滅してしまっても2枚の単体大ダメージで復活するまでの時間を稼げるのが強み。

また開幕から全体強化にこだわらず、2枚の単体大ダメージ技を駆使し、開幕は厄介な敵使い魔を倒すことを主眼においてもいいだろう。開幕の単体大ダメージ技で［玄武］や［ブラムス］など脅威となる使い魔を倒すことができれば、その後の全体強化による攻勢がさらに盤石になり、試合の主導権を握ることができるだろう。

弱点としては《ゲート》を持つ使い魔がいないため、安易にゲートに近づかせるのは危険。戦闘能力は高いため簡単に押し負けることはないだろうが、相手がゲートを狙ってきた際はW全体強化やトラップを生かして応戦しよう。単体大ダメージで《ゲート》持ちを倒してしまうのもアリ。しかし最大の対策は極力長くフィールドに居座ることで、コスト10の使い魔は特殊技ゲージの溜まりが早い特性を生かし、逃げ回りつつ何度も特殊技を使うよう立ち回りたい。なお主人公武器は雷か光がオススメ。

不死、特に魔種の天敵ともいえた［ブラムス］に対して、強力な対抗策となる［ラミア］。

Illustration 山宗

補足 魔種版［ゲイター］といったところ。しかし［ゲイター］よりコストが重く、死滅した際のリスクが大きいため、より使いどころを選ぶだろう。

Illustration 仙田 聡

補足 特殊技は使いやすくスペックも合格点だが、同コスト同属性で《シールド》を持つ優秀な使い魔［【錯乱】キメラ］に取って代わられるだろうか……？

Illustration Nottsuo

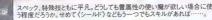
補足 SPD4で《ゲート》持ちはまずまずといったところ。特殊技も強力だが同コスト同属性の［メデューサ］の枠を奪えるレベルではないと思われる。

Illustration タカヤマトシアキ

補足 全種族に見られる同族に対する弱点付加だが、魔種は人気種族である点や、光の複数攻撃を持つ点で他種族のそれよりも使いやすいだろう。

Illustration タカヤマトシアキ

補足 スペック、特殊技ともに平凡。どうしても雷属性の使い魔が欲しい場合に使う程度だろうか。せめて《シールド》などもう一つでもスキルがあれば……。

Illustration 甲壱

補足 炎の複数攻撃の上トラップ解除が頼もしい。しかし魔種の炎属性は［【蛮】酒呑童子］や［メデューサ］、［サムヴァルタ］など粒揃いのため選択が難しい。

海種

[シヴァ]
高コストの撃複数攻撃で、スペックが優秀。特殊技も非常に使いやすく、何よりも《シールド》を持っている点がいい。戦闘を制した後の制圧に重宝しそうだ。

基本概要

スキルや攻撃属性の兼ね合いから若干デッキが組みづらい感のあった海種だが、デッキの主軸となり得る強力なカードが追加され一気に流行種族となる可能性が！

シャークマン
268
アクアプレッシャー

範囲内の敵全ての通常攻撃範囲を一定時間、縮小する。

高村 英彰

敵全体の攻撃範囲を縮小させる、[リリス]の全体版だ。もちろんその効果は戦闘・サクリファイス時に非常に有効で範囲外からの攻撃で圧倒的なアドバンテージを得ることができる。

ローパー
270
放電溶液

範囲内の味方1体が雷属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。

緑川 美帆

SPD3の《シールド》持ちはどの種族でも重宝される存在。しかも特殊技も使い勝手がよいためデッキにも組み込みやすいだろう。属性を考えれば[マカラ]の代役になるか。

シヴァ
267
ダイヤモンドダスト

範囲内の敵1体に撃属性の大ダメージをあたえる。

皆葉 英夫

SPD2ではあるが高コストのシールド持ちであり、スペック・特殊技共に優秀なため新たな海種のエースとして活躍してくれるだろう。若干低めなHPには注意が必要だ。

アクアナイト
269
背水の陣

味方施設が全封印される代わりに範囲内の味方全ての攻撃 防御 移動速度が大幅に上がる [illegible]効果終了後に自身は死滅 特殊技で効果を消すことはできない ゲージの溜まりが非常に遅い

塚本 陽子

[アフロディーテ]と同様の全体強化技が海種にも追加された。その強さはすでに証明済みだが、海種には《アルカナ》持ちがいないため使い方は工夫する必要がある。

ネプチューン
271
至宝の雷刃

味方のプレイヤーキャラクタの武器に一定時間、雷属性を付加する。ただし、特殊技ゲージの溜まりが遅い。

一徳

自種族の弱点である雷属性の付加技。今回のカート追加により海種や機甲を見かける機会が増えそうなので、デッキの攻撃属性バランスに余裕があれば組み込むのも手か。

魔種② SAMPLE DECK

名称	スキル	COS	SPD	HP	ATK	DEF	属性	特殊技
だいだらぼっち	ゲート／サーチ	30	4	400	90	75	炎	ボルカニックブレイブ
マンドレイク	アルカナ／ゲート／シールド	15	1	360	65	35	光	球根爆弾
【錯乱】キメラ	シールド	15	3	400	60	35	闇	ファントムボディ
サキュバス	サーチ	10	3	340	55	25	雷	エキサイトキッス
マンティコア	シールド	10	3	380	55	25	光	メタルボディ
メデューサ	——	10	4	370	35	25	炎［複］	フレイムサーペント

《アルカナ》と超絶強化のコンボで一気に制圧！

最大の強みは3枚の全体強化。定石通りに開幕から10コストのW全体強化で押し込んでもいいし、上手く押し込めずに戦局が均衡しても［だいだらぼっち］と［マンドレイク］のコンボで一気に戦局を変えることも可能だ。

［だいだらぼっち］をメインに考えるなら、開幕は無理せず相手の撃退を第一に考えよう。もちろん戦闘に押し勝った場合は制圧に移るべきだが、［だいだらぼっち］が死滅してしまった場合のリスクを考えると無茶攻めは厳禁。押し勝ってもシールドかサーチを封印する程度に留めておきたい。特に［マンドレイク］がいるためサーチを封印するメリットは大きい。隙を見つけて封印しておきたいところだ。

2～3回戦闘した後は［だいだらぼっち］の特殊技ゲージが溜まっているはずなので、［マンドレイク］とともに出撃させよう。この際、［サキュバス］か［マンティコア］の生存している方も一緒に連れていけばさらに全体強化の威力は増し、通常の特殊技ではとても止めることはできないだろう。

［だいだらぼっち］の特殊技後がやや危険だが、［メデューサ］や［サキュバス］などが生存していれば特殊技でカバーが可能。コスト30が死滅するリスクを補ってくれるだろう。主人公武器は闇属性がベストか。

強力だが、使用タイミングを見誤ると、一気に不利な状況にもなりかねない諸刃の剣。

海種① SAMPLE DECK

名称	スキル	COS	SPD	HP	ATK	DEF	属性	特殊技
シヴァ	シールド	25	2	400	55	60	撃［複］	ダイヤモンドダスト
トリトン	サーチ	20	2	505	50	45	光	突撃号令
ケートス	ゲート	15	4	440	45	40	炎	アースカーテン
マカラ	——	10	3	405	35	30	闇［複］	軟化粘液
マーメイド	サーチ	10	3	440	30	30	光	深海の光明
【乱舞】シーパンサー	——	10	3	400	35	35	炎	フレイムファング

［シヴァ］の能力を最大限に活かした立ち回りを！

高スペックで《シールド》持ちの使い魔［シヴァ］を主軸に制圧を狙うデッキだ。［シヴァ］、［トリトン］、［ケートス］がこのデッキのメインパーティーだが、コストが重いため開幕には弱い一面がある。

そのため1stパーティーは10コスト3枚のパーティーで戦闘を仕掛けるのがいいだろう。具体的には［マカラ］で敵全体のDEFを下げたあと、2枚の単体大ダメージ技とオーバーキルで狙った使い魔を仕留める。相手の位置取り次第では［愛染明王］や［ワーライオン］など、高コストでこちらの脅威となる使い魔も落とすことが可能だろう。

1stパーティーで狙った使い魔を落としたあとは一旦帰還し、メインの3枚を出撃させよう。計コスト60と大型のメンバーかつ、特殊技が全員強力なため戦闘では無類の強さを発揮してくれるだろう。ここで敵を圧倒し［シヴァ］のスキルを生かしてシールド封印につなげ、アルカナストーンを制圧するのがこのデッキの理想だ。

［シヴァ］が死滅してしまうと戦闘面、制圧面共に大幅に弱体化してしまうため、早めのサクリファイスも念頭に入れて立ち回ろう。全体的にSPDが低いので頻繁に帰還するようでは相手にSPD差でアドバンテージを取られてしまうぞ。

魔種はもちろん、他種族に対しても十分なダメージを与えられるだろう。

機甲

名称	【乱舞】シーバンサー
NO.	272
特殊技	フレイムファング

範囲内の敵1体に炎属性の大ダメージをあたえる。

Illustration タカヤマトシアキ

補足 使い勝手のよい炎属性の単体大ダメージ技。[マーメイド]や新カードの[シヴァ]と組み合わせて使うことで狙った1体を倒すのに有効。デッキに炎属性が欲しければ是非。

新たにデッキの主軸になりうる可能性を秘めたカード。その相手を強制的に移動させる特殊技をどのように使いこなすかで大きく強さが変わる。

基本概要 今回も機甲の使い魔は移動速度の遅いものがメインとなる。また、かなり特殊な技を使うものがいる上、前回は追加されなかった《アルカナ》スキル持ちの使い魔も追加された。

名称	【暴走】デネブ
NO.	274
特殊技	EMPジェネレーター

味方のプレイヤーキャラクタの武器に一定時間、雷属性を付加する。ただし、特殊技ゲージの溜まりが遅い。

Illustration 山宗

補足 特殊技は主人公に雷属性を付加するもの。通常の[デネブ]に比べ、防御力こそ下がったものの、HPが多くなり、スキルも変化した。機甲単だけでなく、客将としても力を発揮してくれそうな使い魔だ。

ageの妄想コラム

ども、ライターのageです。やってまいりましたカード追加の季節! 個人的に気になってるカードといえば、まずは[カリオストロ]! 基本的に種族をなるべく統一したほうが良い本作では真逆のコンセプトのカード。早速7種族組み込んだデッキやってみた……のだけどなんか難しかった(笑)。ん～、これなら[レオナール]、[サキュバス]、[マンティコア]を軸に、2ndパーティで[カリオストロ]、[ウォーターリーパー]、[カイチ]とかで組んで、相手の攻撃力下げて強行突破の方が使いやすいかな?

あと気になってるのは不死! [バーバ・ヤーガ]の追加で、[ヘル]、[ヴァンパイア]、[バンシー]、[ダンピール]、[ブラックウィドウ]ってメンバーでバランスの良い不死女性キャラ単デッキが組める! スキルと特殊技も充実してて結構イケルかも!?

名称	ミラ
NO.	273
特殊技	トラクタービーコン

範囲内の敵全てを一定時間、プレイスクリーンの四隅へ強制移動させる。

Illustration 山宗

補足 相手を強制的に四散させる特殊技は相手からみれば厄介きわまりない。《サーチ》、《シールド》の2種のスキルを持ち、HP、ATK、DEF、全ての数値がコスト30として優秀な能力。主力として文句なしの性能だ。

名称	アルファード
NO.	275
特殊技	急速充填

範囲内の味方使い魔全ての特殊技ゲージが、一定量増加する。

Illustration 仙田 聡

補足 味方使い魔の特殊技ゲージを増やす特殊技を使う。機甲では数少ない3速の使い魔で、さらに[ミラ]と同じく機甲にはあまりいない《サーチ》のスキルを持つ。コスト10なのでデッキには組み込みやすい。

海種② SAMPLE DECK

名称	スキル	COS	SPD	HP	ATK	DEF	属性	特殊技
アクアナイト		25	4	400	60	55	光[複]	背水の陣
【優雅】ポセイドン		20	4	470	40	40	炎[複]	ヘイスガ
ケートス	ゲート	15	4	440	45	40	炎	アースカーテン
マカラ		10	3	405	35	30	闇[複]	軟化粘液
マーメイド	サーチ	10	3	440	30	30	光	深海の光明
ローパー	シールド	10	3	360	40	40	闇	放電溶液

[アクアナイト]の全体強化でエクセレント狙い!

[アクアナイト]による超絶強化がメインとなるデッキだが、[アルカナ]持ちがいないため過信は禁物。シールドを封印していない状態では大幅なリードを奪うことはできないため、制圧よりも戦闘時に使いたい。相手がメインパーティーで攻めてきた際の迎撃手段として使うことで、敵の主力を死滅させることが可能。

特に相手が5枚デッキの場合はエクセレントを取るメリットは非常に大きいので少々無理をしてでもエクセレントを狙う価値はある。

そうして主力となる使い魔を倒した次のターンで《シールド》を持つ[ローパー]を出撃させ、シールド封印からの制圧を狙っていきたい。[アクアナイト]の特殊技ゲージが溜まるまでのターンは[【優雅】ポセイドン]や[マーメイド]など優秀な使い魔たちで凌ごう。

[アクアナイト]は出撃させても構わないが、死滅させないようにHPには常に気をつかう必要がある。なお撃属性の攻撃を持つ使い魔がいないため主人公の武器は撃属性を前提にしてあるが、[ケートス]の枠を[シャークマン]に変えて撃属性の強化を図るのもいい。その際[ゲート]を持つ使い魔がいなくなってしまうため、立ち回りに多少の不安はある。ゲート付近の攻防には気をつけよう。

海種の新たなトレンドとなるか? 使用時の状況を見極めて発動したい。

機甲 SAMPLE DECK

名称	スキル	COS	SPD	HP	ATK	DEF	属性	特殊技
ミラ	サーチ／シールド	30	2	500	60	80	光	トラクタービーコン
リゲル	サーチ	25	4	465	50	75	闇	パワーサポート
【再興】ポルックス		15	3	430	35	40	炎[複]	電界除去装置
カペラ	アルカナ／サーチ／ゲート	10	1	410	25	45	闇	アーススキャン
デネブ	アルカナ／ゲート／シールド	10	1	365	30	45	撃	デビリティ

新タイプの特殊技を駆使し、相手をかく乱、撃破しよう!

デッキの中心として[ミラ]を据え、[ベガ]を外すことで足りなくなる炎属性に[【復興】ポルックス]を入れることで補った形。主人公の攻撃属性は不足気味の撃が安定だろう。

基本スタイルは、《アルカナ》のスキルを持つ使い魔を連れて強行突破しストーンの制圧を狙うことになる。

[ミラ]の特殊技は、進行を妨害する相手に使い、敵主力を分断してスマッシュで各個撃破を狙ったり、ストーン上に陣取る相手を排除して強引に攻め込むのも有効だ。

また、時折[ミラ]、[リゲル]、[【復興】ポルックス]で出撃し、シールド封鎖から制圧を狙うのもアリ。

このメンバーなら、敵に迎撃されたときも[ミラ]の特殊技に[リゲル]の特殊技を合わせて敵の各個撃破を狙ったり、逃走時もそれで敵を足止めしつつ比較的安全に逃げることもできる。

特殊技で敵を分断することでさまざまな戦術を立てることができるぞ!

超獣 不死

[バーバ・ヤーガ]
サポート能力に優れた使い魔は新たなデッキパーツとして重宝するぞ!

基本概要 新たに追加されたコスト30の強力な使い魔に加え、高コストの使い魔をサポートするのに優れた特殊技を使う使い魔が多く追加され、主力をさらに活躍させやすくなったぞ!

オートマトン
No. 279
特殊技 バトルサウンド
範囲内の味方1体の攻撃力を一定時間上げる。
Illustration 小城 崇志

補足 味方単体の攻撃力を上昇させる特殊技を持ち、スペックもまずまず。さらに《サーチ》のスキルを持っているのは上々。[バーバ・ヤーガ]ともども高コストの使い魔のサポート要員として使うといいだろう。

リャナン・シー
No. 281
特殊技 妖精の贈り物
範囲内の味方使い魔全ての特殊技ゲージが、一定量増加する。
Illustration 小城 崇志

補足 2速ではあるものの、《ゲート》と《シールド》二つのスキルを持ち、攻撃力と防御力のバランスも良好。特殊技の性能を考えれば、強力な特殊技を持つ使い魔へのサポート要員として組み込むのが妥当。

ナイトゴーント
No. 276
特殊技 エナジードレイン
範囲内の敵全てからHPを吸収する。
Illustration 枢 やな

補足 HPこそやや低目なものの、ATK65の複数攻撃、DEF75というスペックはかなり破格の能力。特殊技は効果範囲こそ狭いものの、範囲内の敵が多いほどHPを回復する。少ないHPはそれでカバーするといいだろう。

クラウン
No. 280
特殊技 道化師の素顔
自身の防御力を一定時間、大幅に上げる。
Illustration 一徳

補足 コスト10ながらも雷の複数攻撃なのはうれしい点。HPもそこそこあり、特殊技のおかげである程度の打たれ強さが期待できる。過信は禁物だが、雷属性の攻撃がもう少し欲しい! というときにデッキに組み込もう。

ブギーマン
No. 282
特殊技 アンデッドキラー
味方のプレイヤーキャラクタの武器に一定時間、光属性を付加する。ただし、特殊技ゲージの溜まりが遅い。
Illustration 仙田 聡

補足 対同族戦用の使い魔。とはいえ、《ゲート》と《サーチ》の二つのスキルを持つのはありがたい点。ほかの使い魔で攻撃属性がそろっていて、撃属性を組み込む余裕があるのなら採用する価値は十分にあるぞ。

ストリガ
No. 277
特殊技 アトラクション
範囲内の敵全ての攻撃方向を一定時間、自身に向けさせる。
Illustration 駒田 絹

補足 特殊技は単純に敵の攻撃をひきつけるだけでなく、スマッシュを封じるのにも使える。とはいえ、あまり攻撃を集めすぎると自身が撤退する可能性もあるので、効果中に相手と距離を離すなどしたい。

バーバ・ヤーガ
No. 278
特殊技 魔女の霊薬
範囲内の味方1体の防御力を一定時間上げる。(範囲内の種族が不死の場合、大幅に上がる)
Illustration Tomatika

補足 防御力の高い不死の防御力をさらに上昇させる特殊技は、効果時間も長く強力。HPこそ低目だが、自身のスペックも良好で使いやすい。スキルが無いのはほかの使い魔でカバーする形でデッキを考えよう。

不死 SAMPLE DECK

名称	スキル	COS	SPD	HP	ATK	DEF	属性	特殊技
ナイトゴーント	——	30	3	400	65	75	雷[複]	エナジードレイン
ライル	シールド	15	2	450	30	40	闇[複]	自由帝の策略
ダンピール	サーチ	15	3	435	25	60	炎	暗黒の力
バーバ・ヤーガ	——	10	3	370	35	40	炎[複]	魔女の霊薬
オートマトン	サーチ	10	3	360	35	45	撃	バトルサウンド
ブラックウィドウ	——	10	3	390	30	40	闇[複]	シャドゥマスク

ナイトゴーントを徹底的に強化して敵を蹴散らそう!

新たな使い魔の[ナイトゴーント]を中心に、それをサポートする使い魔を加えて構成されたデッキ。《ゲート》のスキルを持つ使い魔がいないのが難点ではあるが、それが欲しければ[ブラックウィドウ]のところを[ポイズンモス]か、[スリーピーホロウ]に変えてもいいだろう。主人公の武器は撃属性が安定だ。

基本的なスタイルはとにかく[ナイトゴーント]を強化しての敵の撃破。1stパーティでは、[ナイトゴーント]に加え、[バーバ・ヤーガ]、[オートマン]のパーティで出撃し、敵の撃破を狙う。もちろん、相手が神族であった場合は、[ナイトゴーント]のかわりに[ライル]を連れて出撃したり、[ライル]、[ダンピール]、[ブラックウィドウ]といったメンバーで出撃してもいい。ここで突破するのは少々困難であるが、2ndパーティで[ダンピール]、[ブラックウィドウ]を加えて出撃し、[ナイトゴーント]の特殊技でHPを回復しつつ戦えれば、そこでの強行突破も可能だろう。このとき、[ライル]を連れてシールドの封鎖を狙ったり、トラップを置いて待ち構える戦術に切り替えてもいいだろう。

なお、いくら自身のHPが回復できるとはいえ、無理をさせると[ナイトゴーント]でもすぐに死滅してしまう。主人公を壁にするなどして必要以上に無理をさせないようにしたい。ちなみに、サクリファイス時は当然特殊技の範囲も当然大きくなる。「追い込まれる→サクリファイス→ダメージを受けたところでHPを回復」というパターンも地味に強力だぞ。

余談だが、[ナイトゴーント]の部分を既存の高コストの使い魔に変えても十分な活躍が期待できる。高コストの使い魔にお気に入りのものがいれば、それを軸にコスト10のサポート要員をプラスしてデッキを構成するのも面白いだろう。

回復量は1体範囲に入れるたびに+40 うまく効果範囲に敵を入れたい。

装備アイテム目録(アーカイブ)LV.8
「屍河への回廊」でついに開放されるLV8装備を一挙公開。各武具の基本的な特徴と、LV1～7までの装備一覧は本誌バックナンバーのNo.111に掲載しているので、下位装備については、そちらを参照してほしい。
ニド｜兜｜軽｜—
LV8 ホーリーヘッドギア
旧王国時代、聖者たちの祈りにより祝福を受けた防具。羽のような軽さの兜の表面を小さい精霊たちが堅く守っている。
ニド｜兜｜重｜SPEED-1
LV8 邪神皇の兜
神魔霊獣を従えし者のみが手にすることができると言われる兜。兜から持ち主を選ぶとも言われている。
レイピア｜片｜単
セイブザクイーン
基本攻撃力 24
旧王国時代、レフニーム女帝が在位していた際に奇跡的に完成したひと振りの細剣。代々、近衛騎士団長のみ帯刀を許された。
剣｜片｜単
エクスカリバー
基本攻撃力 24
伝説と謳われた魔聖剣。神魔霊獣全てを、ひと振りでまとめてなぎ倒すと伝えられている。
ニド｜鎧｜軽｜—
LV8 ホーリープレート
旧王国時代、聖者たちの祈りにより祝福を受けた防具。羽のような軽さの鎧の表面を小さい精霊たちが堅く守っている。
ニド｜鎧｜重｜SPEED-1
LV8 邪神皇の鎧
神魔霊獣を従えし者のみが手にすることができると言われる鎧。鎧から持ち主を選ぶとも言われている。
片手斧｜片｜単
マンイーター
基本攻撃力 24
呪われた武具と伝えられていたこの装備を持った者は、人間を喰らい尽くすまで攻撃を止めないと言われている。
両手斧｜両｜複
デスサイズ
基本攻撃力 34
この両手斧を振ると、その風を浴びた者も生き延びることが出来ない。ゆえにその姿を見た者はいないと言われる。
槍｜両｜複
グングニル
基本攻撃力 34
狙った対象を確実に貫くと伝えられる。太古にはこの槍をめぐり神々が争ったとも言われている槍。
杖｜両｜複
賢者の杖
基本攻撃力 34
あらゆる金属を黄金に変えると言う賢者の石を据え付けた杖。その杖を持つ者はあらゆる力を手にすることが出来ると伝わる。
リシア｜兜｜軽｜—
LV8 ホーリーティアラ
旧王国時代、聖者たちの祈りにより祝福を受けたティアラ。身につける者の周りを聖なるオーラが覆う。
リシア｜兜｜重｜SPEED-1
LV8 狂神妃の兜
あらゆる神々を従えることが出来ると伝わる伝説の魔導防具のひとつ。使う者の命を吸い取り、硬度に変えると云われる。
共通｜盾｜軽｜—
LV8 獄門の盾
神魔霊獣が絶対死を迎えた時にくぐると伝わる門の番人が持つという盾。その目に睨まれた者は苦しみの渦に飲み込まれると言う。
共通｜盾｜重｜SPEED-1
LV8 邪神皇の盾
神魔霊獣を従えし者のみが手にすることができると言われる盾。盾から持ち主を選ぶとも言われている。
リシア｜鎧｜軽｜—
LV8 ホーリースカウト
旧王国時代、聖者たちの祈りにより祝福を受けた防具。特殊な糸で紡がれた装備の表面を小さい精霊たちが堅く守っている。
リシア｜鎧｜重｜SPEED-1
LV8 狂神妃の鎧
あらゆる神々を従えることが出来ると伝わる伝説の魔導防具のひとつ。使う者の命を吸い取り、硬度に変えると云われる。

特集3 UNLIMITED MATCH ENTRY GUIDE

生まれ変わった KOFの最高傑作!

THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH™

表記について
A:弱パンチ　B:弱キック　C:強パンチ　D:強キック
:キャンセルでのつなぎ
:どこでもキャンセルでのつなぎ
S:スーパーキャンセルでのつなぎ

KOFシリーズ最新作として注目を浴びる今作。押さえておきたい新キャラ・新技から対戦基礎まで、大充実の10ページでお届け!!

THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：対戦格闘ゲーム
■操作方法：レバー+4ボタン
■発 売 日：稼働中
■使用基板：SYSTEM BOARD Y2

INDEX

KOFの対戦の基本

往年のプレイヤーには安心の操作感覚。新たに参戦の場合、まずはジャンプ攻撃を軸とした展開に慣れていこう。

ジャンプ攻撃が強い!

KOFのジャンプは種類が多く、小・中ジャンプは非常に速い。"見てから"の迎撃は困難だ。またジャンプ攻撃は連続技が狙え、ガードされても着地後にキャンセル必殺技まで連係させればゲージがたまる。まずはジャンプ攻撃を相手に触れさせよう。

ここからは3すくみの読み合いになる。順に触れてみよう。

1：低めのジャンプ攻撃／連続技、連係に持ち込む狙い目の選択肢。対空技にも勝てるような、下方向に判定の大きい技を使っていく。

2：高めのジャンプ攻撃／1に有効で、空中戦を意識した選択肢。垂直ジャンプでのけん制は、着地攻めができないもののリスクが低い。

3：姿勢が低い技での対空／2のけん制へ大きなリターンが望める。その場以外に、ダッシュで懐にもぐってしゃがみB、などがある。リスクもあるので狙いは絞ろう。

一番決めたいジャンプ攻撃。低い姿勢にもヒットさせられるように練習しよう。

空中戦を制すれば、おのずと跳び込みやすくなる。空対空で強い技はチェックしておこう。

ジャンプ攻撃からの連係

首尾良くジャンプ攻撃を当てたらしめたもの。それなりの見返りを期待しつつ、連係を組んでいこう。

基本は、着地後にキャンセル可能な通常技を出し、ヒット確認をして必殺技につないで連続技を狙う。ガードされていた場合は、素早く判断して反撃を受けない必殺技につなげられるといい。技を当ててさえいれば、ゲージはどんどんたまっていく上、ガードクラッシュ値が蓄積していくという恩恵もある。技にもよるが、大抵のキャラは跳び込み〜必殺技の連係を3回もガードさせればガードクラッシュ直前までガードゲージは減っている。そうなれば、無理をしなくとも打撃のヒット率は否応無しに上がる。まずは流れだけでも、体に染み込ませていこう。

慣れてきたら、ジャンプ攻撃からのジャンプ攻撃を試してみよう。低い打点で打撃を当てて、即座に小・中ジャンプで跳び込んでいく。2回目のジャンプは、攻撃を出すタイミングを変えることで選択をかけられる。低い打点で攻撃すれば、大きく有利になり攻めが継続。手堅く暴れをつぶすなら早めに攻撃。この動きは、投げキャラは勿論のこと、初手がガードされそうなとき、ラッシュをかけたい場合に有効だ。雰囲気で使い分けて感覚を養いたい。

ジャンプ攻撃からの流れ

基本はジャンプ攻撃。当てることができれば、見返りがあって勝ちにも直結!

続けざまにキャンセル可能な地上技へ。ここまででヒット確認ができれば及第点。

最後は必殺技につなげてフィニッシュ! 繰り返して好循環から勝利をつかめ!!

ためたら使え! ゲージの使い方有効性ランキング

（アルカディア調べ）

上記の流れを繰り返せば、勝手にたまってしまうパワーゲージ。今作のパワーゲージの用途はさまざまで、使い道は悩みどころ。しかしこれを有効活用できると、勝利がさらに近づくぞ! オススメは右記の3ポイント。まずは優先度の意識から始め、少しづつスキルアップしていこう!

第1位　MAX発動・どこキャン
MAX発動連続技は本作最高の見せ場。有効度・難易度ともに高い、最終目標的な選択肢!
P076へ

第2位　スパキャンで上乗せ
実戦的かつ確実な大ダメージにつながるのがこれ! 努力は必ず報われる!!
P078へ

第3位　ガードキャンセルCD
21世紀は貯蓄でなく投資の時代。ゲージは宵越しできない。使い切れ!!

攻 ガードの崩し方

攻めが強いKOF。直接ダメージを与えたいときの選択肢は主に二つ。シンプルなので覚えよう。

最も強力なのが、コマンド投げ。ジャンプから攻撃を出さずに、着地して投げる通称"スカし投げ"は伝統ともいえるほど決まりやすい。投げ抜けされる可能性はあるが、通常投げも良い選択肢。こちらは投げが成立しないとき、自動で通常技に化ける。このため、ジャンプで回避されてもコマンド投げより低リスクになり命拾いするときもあるぞ。

次点が空ジャンプからの下段攻撃をする通商"スカし下段"。相手の反応レベルによるところも大きいが、上級者でもガードが厳しい場面もある。画面端でのダウンに跳び込み、表裏の二択と併せたスカし下段などは、免疫があっても決まりやすい連係だ。

空ジャンプからの投げはお手軽かつ強力。ガードキャンセルC+Dにも強い。

下段攻撃は反応が遅れた場合以外に、投げ抜けにもヒットしやすい有効な選択肢。

守 苦しいときは……

ガードだけでは守り切るのが難しい。そんなときに役に立つのが各種ガードキャンセルだ。

ガードキャンセルふっとばし攻撃は、ほぼ確実に相手の攻めを断ち切れるお手軽かつ、有用な手段。高めのジャンプ攻撃、地上技に絞って出すと確実性が若干増すが、あまり深く考えなくてもいい。

余裕のあるときに使いたいのが、ガードキャンセル緊急回避。固めの地上技に合わせ、キャンセル必殺技のスキに反撃を決めよう。ただこれを狙ってジャンプ攻撃を連発されると苦しいので出番は少ない。

そして覚えておきたいのが、リバーサル大ジャンプ。一瞬で空中判定になるので、下段と投げを無効化しつつ、重ねられた打撃は空中くらいになるというスグレもの。

困ったときのガーキャンふっとばし! 上級者には狙われるが、苦しいときは気にせずいこう。

起き上がりに使えるリバーサル大ジャンプ! 下段は当たらないので低リスク。

どこでもキャンセル講座

『KOF2002UM』の華! どこでもキャンセルで華麗な連続技を決めよう!

見た目の迫力もさることながら、威力が高くて実戦的な連続技が多いので使いこなせれば確実に戦力アップだ

連続技への道1 MAX発動

BC同時押しを入力すると、パワーゲージを1本消費してMAX発動が使える。発動するとタイマーゲージが出現し時間とともに減少、それがゼロになるまで効果は続く。

MAX発動を使うとどこでもキャンセル（後述を参照）を使えるほか、追加のパワーゲージ1本消費でMAX版超必殺技やMAX2（体力が30%未満のとき）が出せるようになる。MAX版やMAX2は発動を経由しないで直接出すこともできるが、その場合はパワーゲージを3本も消費してしまうのだ。

ただしMAX発動にはデメリットもあり、攻撃力が若干低下することに加えて、発動中はパワーゲージが一切増加しなくなってしまう。

このため通常時にいきなり発動することは有効とはいいづらく、主に連続技を狙っていくときに発動することになる。

MAX発動はそれぞれのキャラが独自のポーズを取るが、動作自体は一瞬で終わるので、気にせず気軽に発動が可能だ。

連続技への道2 どこでもキャンセルの性質

MAX発動中は通常時はキャンセルのかからない通常技、特殊技、必殺技をキャンセルして特定の必殺技を出すことが可能になる。これをどこでもキャンセル（以下、どこキャン）と呼ぶ。

どこキャンで注意する点は三つある。特定の必殺技でしか出せないこと、同じ技を立て続けには出せないこと、どこキャン1回につきタイマーゲージを約20%消費することだ。

京を例にした場合、荒咬み→荒咬みのどこキャンはできないが、荒咬み→毒咬み→荒咬みと一度別の技を挟めば可能。元となった『KOF2002』からの変更点として、超必殺技もどこキャンで出せるようになったので、発動中はスーパーキャンセルではなくどこキャンとしてタイマーゲージを消費して繰り出せる。ただし超必殺技を出した時点で、タイマーゲージはゼロになってしまうぞ。

通常では不可能なキャンセルが可能になるのがどこキャンのおもしろい部分だ。

必殺技を複数つなげた後に超必殺技でフィニッシュすれば大ダメージを与えられるぞ。

連続技への道3 クイックMAX発動

MAX発動を連続技で使うために役立つのがクイックMAX発動だ。MAX発動状態で立ち回るのは気が引けるが、これを使えば連続技を狙うときのみピンポイントでMAX発動状態に移行できる。

やり方は簡単で、通常技か特殊技が当たった瞬間にBCを同時押しすれば、その技の硬直をキャンセルしつつMAX発動が完了する。クイックMAX発動にはパワーゲージを2本消費するが、すぐに行動可能となるので連続技に移行できるのだ。

クイックMAX発動は主に強攻撃が確実にヒットするときや、ガード崩しを狙った中段攻撃を繰り出すときに使うといい。そこからの連続技は2種類あって、一つはダッシュして近づいてから追撃を決めていくもの。もう一つはその場から必殺技を出して追撃するものだ。

前者はクイックMAX発動を➡＋BC同時押しして使うことで、直後にレバーを➡に入れるだけでダッシュに移行できる。後者はクイックMAX発動の起点技から出したい必殺技のコマンド＋BC同時押しで可能だ。ダッシュを挟まずにその場から連続技に移行できるレシピだと難度がだいぶ下がるぞ。

なお、コマンドが同じでBとCボタンの違いだけがある場合は、必殺技の優先度でどちらが出るか決まるぞ。

変わった使い方としては、ガードクラッシュ寸前の相手に攻めを継続するための手段として使うこともできる。通常時に必殺技でガードクラッシュさせると追撃が不可能だったりするが、任意の場所でクイックMAX発動を使えば、追撃をし損ねる心配が無くなるのだ。

◀基本は確実にクイックMAX発動から連続技が決まるときに狙っていきたい。

▶中段からの発動はゲージを2本消費してのかけになるが、崩しとして強力だ。

◀発動を成功させても、最初は素早くダッシュすることが難しいはず。

▶発動時にレバーを➡に入れる癖をつけて、次の➡でダッシュできるようにしよう。

◀ジョンはとっさの反撃で遠距離立ちD→↓↘→↓↘→＋BCで超必を決めたりもできる。

▶ここから必殺技を出すと追撃は厳しい。クイックMAX発動の出番だ。

連続技完成！

八神 庵

連続技例その1 ダッシュからの連続技

まずはジャンプC→近距離立ちCまでにヒット確認をすること。このとき近距離立ちCは→+Cで出しておくと、クイックMAX発動からのダッシュがやりやすくなる。ヒット時にはダッシュ近距離立ちCに再度つなげて、琴月→強鬼焼き（2段目）→強葵花（2段目）→強鬼焼きとどこキャンでつなげていく。これでタイマーゲージがなくなる寸前になるので、最後の強鬼焼きの2段目からどこキャンで超必殺技の強析爪櫛につなげよう。見た目も威力も納得の連続技が完成だ。

ジャンプC→近距離立ちC→クイックMAX発動→ダッシュ近距離立ちC Ⓒ▶ 琴月（1段目）Ⓓ▶ 強鬼焼き（2段目）Ⓓ▶ 強葵花（2段目）Ⓓ▶ 強鬼焼き（2段目）Ⓓ▶ 強析爪櫛

連続技完成！

草薙 京

連続技例その2 その場からの連続技

こちらはダッシュを挟まなくていいため、通常の連続技感覚で決められるお手軽な連続技だ。まずはしゃがみB→しゃがみA→↘+Dへつなげていき、2段目から毒咬みをBC同時押しでクイックMAX発動しつつ出す。このときBC同時押しは↘+Dがしっかりヒットしてから押し、そのまま押しっぱなしにしていると成功率が上がるぞ。毒咬みにつなげたら、荒咬み→毒咬み→荒咬み→毒咬み→大蛇薙とつなげる。大蛇薙は一瞬だけボタン押しっぱなしでためると、出が早くなりつながるのだ。

しゃがみB→しゃがみA Ⓒ▶ ↘+D（2段目）→クイックMAX発動・{毒咬み Ⓓ▶ 荒咬み}×2 Ⓓ▶ 毒咬み Ⓓ▶ 大蛇薙（若干ためる）

どこキャン連続技の狙えるチーム作り

先鋒の役割

試合開始直後はパワーゲージがゼロなので、先鋒のキャラでどこキャン連続技を主力として考えるのは難しい。そこで中堅、大将のキャラで狙えるように、先鋒にはパワーゲージのたまりやすいキャラがおすすめだ。パワーゲージがたまりやすいキャラとは、立ち回りで必殺技を出す機会が多いキャラだ。K'はアイントリガーを中心に戦うのでモリモリたまるし、キャラ自体が楽しくて強いので一押しの先鋒キャラだ。

中堅の心構え

先鋒がためたパワーゲージでどこキャン連続技が狙えないこともないが、先鋒がすぐに負けた場合はまだパワーゲージがたまっていないことも……。

堅実に狙えるのはやはり大将キャラだ。大将でどこキャン連続技を狙う場合は、中堅で無駄遣いをしないことが大切。むやみやたらとガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃を多用すると後で困りやすい。パワーゲージの使用には細心の注意を。

たまったゲージで連続技を！

無駄遣い無く適切なパワーゲージ運びができていれば、大将キャラでは最初からどこキャン連続技が狙っていけるはずだ。ここではどこキャン連続技が特に高威力で、それに対する依存度の高さでマチュア、ネームレスをおすすめしよう。この2キャラはパワーゲージさえあれば夢いっぱいの強キャラだが、パワーゲージが空っぽだと頼もしさが激減だ。この2キャラを活かせるかな!?

先鋒にオススメ

K'

クーラ

ガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃は、本当に必要なときのみ使うようにすること。

大将向け

マチュア

ネームレス

編集部オススメ!

シリーズ屈指の登場キャラ数となった今作。キャラセレクトはだれもが迷うところ……編集部が太鼓判を押すのはこのキャラたち!!

やって楽しい!オススメキャラ攻略特集!

新キャラが強い!!

まずオススメしたいのは、追加された新キャラクター。旧作に比べ細部まで手が加えられており、技の数々の使いどころに考える余地があるぞ。久々の登場となる麟や包、シリーズではおなじみのキングなどにも、今作独自のアレンジが加えられており、旧作を踏襲しつつも新しい動きが楽しめる。特にMAX発動、どこキャンを絡めた連続技は、目新しさだけでなく実践的なものがそろっているため、駆け引きも新鮮でやりがい十分といったところ。

謎の新キャラのネームレスはオススメ筆頭。使いやすくも独特な技の感覚が味わえるのは今作だけ！

気になる旧キャラ群

シリーズ通しての人気キャラも、それぞれに新しい魅力を加えて復活した。細かい技性能の調整、新技やMAX2の変更などは、どこかしらかに新しい遊び方を予感させる。細かい調整で使いやすくなったK'、魅力的な新技が追加されたユリ。裏クリスは立ちモーションのグラフィックが新たに書き換えられていたりと、変更点を挙げれば枚挙に暇が無い。そんな思い切った調整の中でも、全体のバランスは良好な様子。旧作の不遇キャラは、特に手が加えられている印象だ。

とにかくカッコいいK'。そう快感のある技の数々と新録ボイスがプレイヤーを虜にする……!!

追加された裏キャラクター!

既存の旧キャラクターの中でも、タクマ・ロバート・ケンスウにはKOF2000をベースの裏キャラクターが加えられた。いずれもスタートボタンを押しながらのキャラクター決定で使用可能。タクマは往年の飛び道具、ロバートはタメコマンド、ケンスウには新技が追加と、かなりの目新しさ。

さらには対戦相手を絶望させたフォクシーも調整済み。攻略では触れていないが、ためらいなく使える。

ネームレス

Text：梅原堂

ほかのキャラとはだいぶ異なった性能を持つ癖のあるキャラだ。発動を絡めた連続技が優秀で、ゲージが多いほど活躍しやすくなっている。

	技名	コマンド
投	峯雲	近距離で←or→＋C
	叢雲	近距離で←or→＋D
特	穿孔戦技・雪風	→＋A
	足刀戦技・時雨	→＋B
	襲脚戦技・東雲	↘＋D
必	地走型抜手刀戦技・早蕨	↓↘→＋A or C
	対空型抜手刀戦技・宵月	→↓↘＋A or C
	強襲型抜手刀戦技・天霧	↓↙←＋B or D
超必	閃光型抜手刀奥技・灼凰	↙→↘↓↙←↘＋A or C
	拡散型抜手刀奥技・絶影	↙→↘↓↙←↘＋B or D
MAX	回転型突貫奥技・螺旋	↓→↘＋ABCD同時押し
MAX2	最終型抜手刀秘技・燐光	(→↘↓↙←)×2＋AC同時押し

このキャラのポイント
- →＋Aでけん制する
- 対空は灼凰で万全
- QM発動を絡めた連続技のダメージが高い

リーチの長い→＋Aで攻撃して、それを避けるように跳んでくる相手を宵月か灼凰で落とすのが基本戦術だ。宵月は弱が完全対空になり、強では相打ちになりやすいが、相打ちからはジャンプ吹っ飛ばし攻撃や強天霧→灼凰が決まりダメージが大きいので、状況に応じて使い分けたい。

跳び込むときは大ジャンプCの攻撃判定が出っ放しで強い。ジャンプCは多段技で攻撃の終わりが分かりづらいので、ボタン連打で近距離立ちCにつなげるのがおすすめだ。近距離立ちCがガードされたときは、中段攻撃でガードさせて有利が取れる強天霧に連係させるのが有効だが、バレると割り込まれやすい点には注意。また密着付近では昇り小ジャンプAが十分に中段攻撃として機能するので、こちらからは目押しでしゃがみA→→＋Aにつなげていこう。なお→＋Aは超必殺技以上でのみ1～3段目のキャンセルが可能だ。

そしてネームレス最大の見せ場が発動を絡めた連続技だ（下カコミ参照）。→＋Aは単発でのヒット確認から発動が可能なので、けん制攻撃から連続技に移行できるのがネームレス最大の強みだ。練習をして発動連続技の成功率を上げよう。

ほかのキャラの攻撃が届かない距離から一方的に攻撃ができる。ヒット時は5段目にクイックMAX発動を使おう。

連続技と解説

Ⅰ：ジャンプC→近距離立ちC Ⓒ {→＋B Ⓒ →＋A} or {→＋A（1～3段目）→灼凰}

Ⅱ：しゃがみ弱攻撃 Ⓒ →＋A（5段目）→→＋BC同時押しでQM発動 Ⓒ 強宵月（2段目）Ⓓ 弱天霧（空振り）→弱宵月 Ⓓ 強宵月（2段目）Ⓓ 弱天霧（空振り）→強宵月（2段目）→↘＋D（空振り）→灼凰

ⅡはクイックMAX発動のときに→＋Bが自動で出る。最後の強宵月からスーパーキャンセルで灼凰を当てれば、相手が高く浮くため有利フレームを稼ぐことができ、ダウン中の相手に螺旋が追い討ちで間に合うようになる。ゲージ消費量は大きいが機会があったら狙ってみよう。

包

Text : OYZ

通常技はリーチが極端に短いものの、必殺技は豊富な飛び道具と突進技があり優秀。操作が簡単なので、初心者にオススメのキャラ。

	技名	コマンド
投	幻影頭技	近距離で←or→+C
	クリティカルスロウ	近距離で←or→+D
特	革裂	→+A
	旋壁蹴	→+B
	閃翔蹴	↘+B
	裏滑蹴	↘+D
	双掌	空中で↓+A
	挽蛇	空中で↓+B
必	サイコボールアタック　ライズ	↓↘→+A
	サイコボールアタック　バウンド	↓↘→+B
	サイコボールアタック　フロント	↓↙←+A
	サイコボールアタック　リフレクト	↓↙←+B
	サイコボールアタック　エアフロント	空中で↓↙←+A
	サイコボールアタック　エアバウンド	空中で↓↘→+B
	サイコボールクラッシュ　ライズ	↓↘→+C
	サイコボールクラッシュ　バウンド	↓↘→+D
	サイコボールクラッシュ　フロント	↓↙←+C
	サイコボールクラッシュ　リフレクト	↓↙←+D
	サイコボールクラッシュ　エアフロント	空中で↓↙←+C
	サイコボールクラッシュ　エアバウンド	空中で↓↘→+D
超必	サイコボールアタック　MAX	(↓↙←)×2+A or C
	サイコボールクラッシュ　SP	(↓↙←)×2+B or D
MAX	サイコボールアタック　MAX	(↓↙←)×2+AC同時押し
	サイコボールアタック　ⅡDX	→←↙↓↘→+BD同時押し
MAX2	サイコボール・グラヴィティ	(↓↘→)×2+AC同時押し

このキャラのポイント
- 豊富な飛び道具
- 連続技が簡単
- 崩しはガードクラッシュ
- ゲージ依存型

　遠距離から飛び道具をばらまき、相手を焦らすのが包の闘い方。けん制の主力はサイコボール アタック(以下：PBA) フロント。地上以外にも、バックジャンプやバックステップで距離を調整して出すのが重要だ。ほかに、跳び込み対策としてPBA ライズを、アクセントにPBA　バウンドを交ぜる。また、サイコボール クラッシュ (以下：PBC) エアフロントは、低空やバックステップから出せば、スキが非常に少ない。相手の動き出しそうなポイントで先に出しておくといい。

　自分から接近する必要はあまり無いが、あえて跳び込むならジャンプD。ここからヒット時は連続技ⅠやⅡを、連続技Ⅰ狙いでガードされた場合は、→+Aから各種飛び道具に連係する。あるいは、近距離立ちCⒸ→↘+Dの連係でもいい。

　ガードの固い相手には、これらで地道にケズリつつ、最終的にはガードクラッシュを狙う。逆に、焦って大技を連発する相手には、連続技Ⅱにあるような連続技を決めて大ダメージを与えよう。

　最後に、パワーゲージがあるときは対空が安定する。本命はPBC SP。間に合わないときは、ガードキャンセル攻撃で冷静に間合いを離そう。

PBA　(エア)バウンドは、地面に跳ね返る瞬間が下段。それぞれの飛び道具の軌道や特徴をつかんで使い分けよう。

連続技と解説

Ⅰ：ジャンプD→近距離立ちCⒸ→→+AⒸ→サイコボールクラッシュ フロント

Ⅱ：ジャンプD→近距離立ちD(2段目)→QM発動→ダッシュ→しゃがみCⒸ→→+AⒸ→サイコボールクラッシュ フロントⒹ→サイコボールクラッシュ リフレクトⒹ→(画面端到達)サイコボールクラッシュ フロントⒹ→サイコボールクラッシュ リフレクトⒹ→サイコボールクラッシュ SP

　連続技Ⅱは、超お手軽などこキャン連続技。画面中央なら(SBC フロントⒹ→SBC リフレクト)を1セット、画面端に到達するなら、レシピにあるように2セット決めてSBC SPにつなげる。

　なお、画面中央だと位置が入れ替わるので、SBC SPのコマンドを左右逆に入力すること。

キング

Text : OYZ

連続技、対空、跳び込み、飛び道具と一通りの技がそろっているキング。各技の使いどころを覚えれば、どの距離でも闘える万能キャラだ。

	技名	コマンド
投	ホールドラッシュ	近距離で←or→+C
	フックバスター	近距離で←or→+D
特	トラップキック	→+B
	スライディングキック	↘+D
必	ベノムストライク	↓↘→+B
	ダブルストライク	↓↘→+D
	トラップショット	→↓↘+B or D
	ミラージュキック	→↘↓↙←+A or C
	トルネードキック'95	→↘↓↙←+B or D
	ミラージュダンス	近距離で←↙↓↘→+A or C
超必	イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+B or D
	サプライズローズ	(↓↘→)×2+B or D
MAX	イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+BD同時押し
MAX2	シークレットミラージュ	→←↙↓↘→+BD同時押し

このキャラのポイント
- 安定した飛び道具
- けん制は、遠距離立ちCorDと↘+D
- ジャンプ吹っ飛ばしorDで跳び込む
- 崩しはミラージュダンス

　遠距離は、スキの少ないベノムストライクを適度に出しつつ間合いを詰める。相手が遠距離戦を苦手とする場合は、ベノムorダブルストライクでケズリ＆焦らすのもアリだ。

　中間距離は、ジャンプ防止の遠距離立ちCor遠距離立ちDが有効。前者はスキが少なく、後者はリーチが長い。また、この距離は跳び込みを狙うのにも最適の距離。跳び込みで主力となるのは空中吹っ飛ばし攻撃やジャンプD。跳び込めたら、崩しのミラージュダンスと打撃で二択を仕掛けていこう。ミラージュダンスは間合いが広く、やや遠めから繰り出す。もし、失敗しても遠距離立ちCが暴発しジャンプ防止になる。

　対空で頼りになるのが弱トルネードキック'95。空対空なら、垂直ジャンプDを置くように使うといい。ほかに空ジャンプを見越したしゃがみC、打点の高い跳び込みには↘+Dと、使い分けると理想的だ。

▶中間距離は↘+Dも有効。ガードされてもスキが少ない。

◀対空は弱で。無敵が長いので一方的に打ち勝つことが多い。

連続技と解説

Ⅰ：ジャンプD→近距離立ちD(2段目)Ⓒ→ミラージュキック

Ⅱ：(画面端限定)ジャンプD→近距離立ちD(2段目)Ⓒ→↘+D→QM発動→ミラージュッキック(3段目)Ⓓ→トラップショットⒹ→弱イリュージョンダンス

　Ⅰは基本連続技。近距離立ちDは認識距離が広いので、少し遠めでもOK。ガードされた場合は、各種飛び道具やディレイで↘+Dを出すといい。

　Ⅱは画面端限定だが、破壊力抜群の2ゲージ連続技。QM発動のつなぎは、↘+D→→↘↓↙←+BC同時押し→ズラシAと押すと簡単。

藤堂 香澄

Text：OYZ

高性能なジャンプDを中心に跳び込み、そこから接近戦を仕掛けるのがセオリー。連続技に扇溝流し、崩しに竜巻槍打と必殺技も優秀だ。

	技名	コマンド
投	巻き上げ	近距離で←or→＋C
	合気投げ	近距離で←or→＋D
特	肘当て	→＋A
必	重ね当て	↓↘→＋A or C　(空中可)
	扇溝流し	↓↙←＋A or C　(3回入力可)
	竜巻槍打	近距離で→↘↓↙←→＋A or C
	白山桃	↓↙←＋B or D
	滅身無投	←↙↓↘→＋B
	殺掌陰蹴	←↙↓↘→＋D
	半身・諸手返し	↓↓＋B or D
超必	超重ね当て	(↓↘→)×2＋A or C
	心眼・葛落とし	↓↘→↘↓↙←＋A or C
MAX	心眼・葛落とし	↓↘→↘↓↙←＋AC同時押し
MAX2	双星重ね当て　竜霞	(↓↘→)×2＋AC同時押し

このキャラのポイント

●接近戦主体のキャラ
●ジャンプDが強力
●崩しは弱竜巻槍打
●要所で当て身を狙おう

　空中戦は、空中吹っ飛ばし攻撃とジャンプDをメインに使っていく。特に、ジャンプDはめくりを狙えるので、空対空&跳び込みに使える万能技だ。また、空中重ね当ても有効。少し早めに出してけん制に使うほか、相手の対空を誘う動きもできる。

　空中戦が得意な相手には、地上対空で迎撃する。発生が早く上半身にガードポイントのある弱白山桃や当て身の滅身無投で対処しよう。

　なお、地上けん制技として遠距離立ちCや弱重ね当てなどがあるものの、スキはやや大きめ。跳び込み主体に闘った方がリスクが少ない。

　跳び込み成功後は、もう一度ジャンプしてめくりジャンプDを狙うほか、発生の早い弱竜巻槍打が効果的。ダッシュから繰り出したり、ジャンプ攻撃を出さず着地して、ジャンプ攻撃を警戒してガードしている相手に対して有効。先鋒戦などお互いにパワーゲージが無い状況なら、扇溝流しを最後まで出し切る戦法もあり。

▶めくりも可能。今回はこの技のお世話になりそうだ。

◀MAX2は弱白山桃や弱竜巻槍打→ダッシュ近or遠立ちCから決まる。

連続技と解説

Ⅰ：ジャンプD→しゃがみB→しゃがみA(C)扇溝流し(3回入力)

Ⅱ：ジャンプD→近距離立ちC(C)→＋A(1段目)→QM発動→近距離立ちC(C)→＋A(1段目)(C)強竜巻槍打(3段目)(D)扇溝流し(1段目)(D)弱白山桃(1段目)(D)強重ね当て

　Ⅰは跳び込みからの連続技。ジャンプD→近距離立ちC(C)扇溝流し(3回入力)でもいい。

　Ⅱは跳び込み始動だと→＋Aが連続ヒットしないことがあるので注意。扇溝流しは1回入力の1段目でキャンセル。画面端の場合、途中の扇溝流し(2回入力)してあとは同じ構成でつながる。

李 香緋

Text：OYZ

高い機動力で軽快に動き回り接近戦に持ち込みたいキャラだ。弱攻撃を刻む連続技が気持ち良いので、一度使うと病み付きになるかも!?

	技名	コマンド
投	華吻麻	近距離て←or→＋C
	力千後宴	近距離で←or→＋D
特	双掌打	→＋A
	弓歩　後旋腿	→＋B
	伏歩　後旋腿	↘＋D
必	那夢波	↓↘→＋A or C
	閃里肘皇①	↓↘→＋B
	貫空	①中↓↘→＋B
	閃里肘皇・心砕把	↓↘→＋D
	天崩山	→↓↘＋B or D
	詠酒(上段)	A・↑
	詠酒(中段)	A・→
	詠酒(下段)	A・↓
	万泊後宴②	近距離で→↘↓↙←→＋A or C
	衛氣守炮	②中↓↙←＋A or C
超必	超白龍	AC同時押し・←↙＋C・←＋C
	真心牙	近距離で(→↘↓↙←)×2＋B or D
	大鉄神	↓↘→↘↓↙←＋B or D
MAX	真心牙	近距離で(→↘↓↙←)×2＋BD同時押し
	大鉄神	↓↘→↘↓↙←＋BD同時押し
MAX2	転身斬崩牙	↓↙←↙↓↘→＋AC同時押し or BD同時押し

このキャラのポイント

●めくりジャンプBが高性能
●けん制は那夢波としゃがみD
●空対空はジャンプC
●超白龍が連続技にお手軽

　最大の狙いはめくりジャンプBからの連続技狙い。そのために空対空で強いジャンプC、置き対空のしゃがみC、けん制技のしゃがみDや那夢波で中間距離を立ち回る。那夢波をバラまいていると相手が跳んできやすいので、そこをジャンプCやしゃがみCで迎撃していく感じだ。

　めくりジャンプBがガードされたら、再度小ジャンプBでガードを揺さぶったり、投げ技の万泊後宴を狙っていく。万泊後宴は投げ間合いが狭くつぶされやすいが、成立後はダッシュ近距離立ちDから弱那夢波や超白龍につなげられるぞ。超必殺投げの真心牙も崩しに使えるが、割り込みに適した無敵技を持たない香緋は、守備を強化するためにも特にリバーサルで活用したい。

　ガード崩しには中段の→＋Aも使える。ただし単発のダメージは微々たるものなので、クイックMAX発動からダッシュ近距離立ちD→超白龍までをセットで使っていきたい。

　天崩山は強版にそれなりの無敵があるが、出が遅く対空には使えない。相手が忘れたころに割り込みでぶっ放す程度で使おう。MAX2の転身斬崩牙はAC版が中段でBD版が下段攻撃だ。

那夢波は足元が無敵になっているので、しゃがみBやDなどを避けながら攻撃することができるぞ。

連続技と解説

Ⅰ：ジャンプD→近距離立ちD(C)弱那夢波or(超白龍→天崩山or大鉄神)

Ⅱ：めくりジャンプB→しゃがみA→しゃがみA→遠距離立ちA(1段目)(C)→＋A(C)弱那夢波)or(超白龍→天崩山or大鉄神)

　Ⅰの超白龍は初段が空振りしやすいが、追加入力を入れておけば2段目からヒットさせられる。

　Ⅱの弱攻撃はかなり素早くつなげること。天崩山はAB同時押しで出すと威力が上がるので、毎回かかさずに同時押しをしよう。超白龍を当てた位置によっては大鉄神を当てられない。

ジョン・フーン

Text：極限堂

構えを駆使して戦うテクニカルキャラで、プレイヤーによって大きく動きが変わるのがおもしろい。強さも申し分無いのでやりがいがあるぞ。

	技名	コマンド
投	反動撃	近距離で←or→＋C
	回旋風	近距離で←or→＋D
特	狙鷲撃	→＋A　（押し続けで①移行）
	猟虎撃	→＋B　（押し続けで②移行）
	流滝蹴	空中で↓＋B
必	満月斬	↓↙←＋B or D　（B押し続けで②移行）
	排氣撃	↓↙←＋A or C　（A押し続けで①移行）
	空砂塵	↓タメ↑＋A or C　（A押し続けで①移行）
	狙鷲陣①	↓↓＋A
	鷲爪脚　上段	①中↑＋C
	鷲爪脚　下段	①中C
	太極破	①中D
	切り替え動作	①中B
	切り替え攻撃	①中←or→＋B
	猟虎陣②	↓↓＋B
	飛虎撃	②中↑＋C
	猛虎撃	②中C
	襲虎撃	②中↓＋C
	太極避	②中D
	切り替え動作	②中A
	切り替え攻撃	②中←or→＋A
超必	鳳凰裂爪脚	（↓↘→）×2＋B or D
	鳳凰天舞脚	空中で（↓↘→）×2＋B or D
MAX	鳳凰裂爪脚	（↓↘→）×2＋BD同時押し
MAX2	残光排氣撃	（↓↙←）×2＋AC同時押し

このキャラのポイント

- ジャンプ攻撃の判定が強い
- しゃがみDが使いやすい
- 構えでガードを揺さぶる
- ただし守りは苦手

ジャンプDとジャンプ吹っ飛ばし攻撃で空対空はほぼ勝てる。けん制技は遠距離立ちDとしゃがみDを使い、しゃがみDからはキャンセルで猟虎陣に移行するのが基本。

猟虎陣からは襲虎撃の先端を当てて、切り替え攻撃で逃げるのが黄金連係だ。切り替え攻撃後は狙鷲陣に移行するので再び切り替え攻撃を出しても良い。切り替え攻撃は猟虎陣中はバク転で逃げつつの中段攻撃、狙鷲陣中は前進しながらの蹴り技となっている。構え技では太極破も重要で、ガードさせればガードクラッシュを誘発するので、近距離立ちCなどで追撃ができる。ジャンプ攻撃をガードさせた直後に、猟虎陣→切り替え攻撃や太極破でガードを崩す攻めが有効的だ。

また相手の起き上がりを猟虎陣で待っていると、中下段の二択を避けるために後転しやすいので、そこに襲虎撃Ⓢ鳳凰裂爪脚を狙っていこう。

重要なテクニックで、構え中にもう一方の構えボタン＋技のボタンで瞬時に構えを移行しつつ攻撃する方法がある。例えば狙鷲陣中にB＋C同時押しで猟虎陣の猛虎撃が出せるのだ。これを利用すると太極破でガードクラッシュさせて、そのスキに猛虎撃で追撃といったことが可能になるぞ。

残光排氣撃を起き上がりに重ねるとガード不能になる。画面端でD投げや飛虎撃を決めた後に狙っていこう。

連続技と解説

Ⅰ：ジャンプD→しゃがみAⒸ強空砂塵

Ⅱ：近距離立ちCⒸ→＋AⒸ鳳凰裂爪脚

Ⅰの連続技は画面端ならば強空砂塵の2段目にスーパーキャンセルで鳳凰天舞脚が当たる。

Ⅱの連続技は密着始動でないと鳳凰裂爪脚がつながりにくい。近距離立ちCが遅いので狙いづらいが威力は高いので、相手に大きなスキができたときに決めていきたい連続技だ。

麟

Text：極限堂

有利フレームを取れる連係を駆使して手数で攻めるキャラだ。受けに回ると脆いので、攻撃こそ最大の防御なりの精神で攻めまくろう。

	技名	コマンド
投	握斬	近距離で←or→＋C
	握斬鬼	近距離で←or→＋D
特	弁髪拳	→＋A
	飛義八極拳　打開	↘＋C
必	鉄斬舞　羅殺①	↓↘→＋A or C
	鉄斬舞　那義②	①中→↘↓↙←＋A or C
	鉄斬舞　波類	②中→＋A or C
	無影紅砂手	→↓↘＋A or C
	霞	↓↙←＋A or C
	飛毛脚	←↙↓↘→＋B or D
	飛天脚	→↘↓↙←＋B or D
	蛇突牙	←↓↙＋A or B or C or D
超必	飛賊奥義　影向	（←↙↓↘→）×2＋B or D
	飛賊奥義　乱舞・毒蛾	↓↙←↙↓↘→＋A or C
MAX	飛賊奥義　乱舞・毒蛾	↓↙←↙↓↘→＋AC同時押し
	飛賊奥義　千手羅漢殺	↓↓↓＋AC同時押し
MAX2	飛賊奥義　毒手功	（→↘↓↙←）×2＋AC同時押し

このキャラのポイント

- ジャンプDが万能で高性能
- 有利が取れる連係で攻める
- しゃがみBの出の早さがすごい
- 火力が低いので手数で押す

ジャンプ攻撃はDのみを使う。中間距離から中ジャンプで昇り気味に出せば、空対空をカバーしつつ地上の相手に当てられるし、近距離で小ジャンプの昇りで出せば中段攻撃としても機能する。

飛び込み後はしゃがみB→しゃがみAまでを決め打ちしてヒット時は連続技に移行、ガード時は有利フレームの取れる遠距離立ちAを出す。遠距離立ちAからは、①中ジャンプD、②強鉄斬舞 羅殺、③弱霞、④しゃがみDの選択肢が有効で、本命の①を通すために②と③で暴れつぶしをする形だ。④は①をジャンプ防止技で止めてくる相手に使おう。

遠距離は強蛇突牙でけん制して、ヒット時に引き寄せつつ相手が浮いたら無影紅砂手で追撃し、奥に飛ばして浮かす形になったら強飛毛脚で接近して起き攻めをしよう。

対空には飛賊奥義 乱舞・毒蛾が使えるが、引き付けが肝心でやや難度が高いので、基本は空対空を中ジャンプDで競り勝つことを狙いとしよう。もし攻め込まれて苦しい場合は、移動中に上半身無敵となる強飛毛脚で逃げるのが有効だ。ただし出始めに無敵はないので、相手の跳び込む瞬間を狙って出すなどしてつぶされないようにすること。

強霞は出が遅いもののガード時に有利が取れるので、相手が完全に固まっているときに使っていこう。

連続技と解説

Ⅰ：ジャンプD→しゃがみB→しゃがみAⒸ弱鉄斬舞 羅殺→鉄斬舞 那義→鉄斬舞 波類or（Ⓢ飛賊奥義 乱舞・毒蛾）

Ⅱ：しゃがみB→しゃがみC（2段目）Ⓒ→＋A→強蛇突牙→無影紅砂手

Ⅰのスーパーキャンセル飛賊奥義 乱舞・毒蛾は、距離が近いときのみ飛賊奥義 影向にすることができ威力が上がる。密着付近でしゃがみB始動から当てたときはこちらを使おう。ⅡはしゃがみBからしゃがみCを最速でつなぐこと。遅いと→＋Aが空振りしやすいぞ。

草薙 京

Text：OYZ

鋭いジャンプと優秀なジャンプ攻撃は健在。跳び込みから近距離立ちC始動で連続技をたたき込め。

	技名	コマンド
投	釟鉄	近距離で←or→+C
	一刹背負い投げ	近距離で←or→+D
特	外式・轟斧 陽	→+B
	外式・奈落落とし	空中で↓+C
	八拾八式	↘+D
必	百式・鬼焼き	→↓↘+A or C
	四百弐拾七式・轢鉄	→↘↓↙←+B or D
	R.E.D.Kick	←↓↙+B or D
	七拾五式・改	↓↘→+B or D・B or D
	百拾四式・荒咬み①	↓↘→+A
	百弐拾八式・九傷②	①中↓↘→+A or C
	百弐拾七式・八錆1	②中A or C
	百弐拾七式・八錆2 3	①中→↘↓↙←+A or C
	弐百拾弐式・琴月 陽	③中→↘↓↙←+B or D
	百弐拾五式・七瀬	②or③中B or D
	外式・砌穿ち	③中A or C
	百拾五式・毒咬み 4	↓↘→+C
	四百壱式・罪詠み⑤	④中→↘↓↙←+A or C
	四百弐式・罰詠み⑥	⑤中→+A or C
	百式・鬼焼き	⑥中→↓↘+A or C
超必	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A or C （タメ可）
	百八拾弐式	(↓↘→)×2+A or C （タメ可）
MAX	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し （タメ可）
MAX2	伍百弐拾四式・神塵	近距離で(→↘↓↙←)×2+AC同時押し

鋭いジャンプで跳び込め！

空中をけん制するならスキの少ない遠距離立ちAや垂直ジャンプDを、地上をけん制するなら遠距離立ちBや荒咬みの先端当てが有効。これらに弱R.E.D.Kickや立ちDを交ぜていこう。

けん制で相手の動きを制したら、跳び込みを狙おう。基本は小or中ジャンプ。跳び込みは連続技狙いのジャンプB、空対空に使えるジャンプDが強力。空中吹っ飛ばし攻撃や空中↓+Cを交ぜてもいい。

跳び込み後は下段始動の連続技Ⅰを、ジャンプ攻撃がヒットした場合はしゃがみBを省くと簡単。攻めを継続するには、ダッシュからの近距離立ちCや再度ジャンプしBでめくりを狙うといい。

▶垂直ジャンプDを置いておくように出せば空対空にもなる。

◀端は近距離立ちCⒸ強七拾五式↓弱轢鉄↓荒咬み～八錆～琴月。

連続技レシピ

Ⅰ：しゃがみB→近距離立ちCⒸ毒咬み～罪詠み～罰詠み～鬼焼き

Ⅱ：近距離立ちC→QM発動→ダッシュ近距離立ちCⒸ強鬼焼き（1段目）Ⓓ強轢鉄Ⓓ毒咬みⓓ荒咬みⒹ闇咬みⒹ百八拾弐式

アンディ・ボガード

Text：OYZ

高いジャンプ軌道からの高性能なジャンプDや幻影不知火を駆使して、空中から攻め込むべし。

	技名	コマンド
投	[illegible]臨・改	近距離で←or→+C
	抱え込み投げ	近距離で←or→+D
特	上顎	→+B
	上げ面	↘+A
必	斬影拳 i	↙→+A or C
	疾風横拳	①中↓↘→+A or C
	飛翔拳	↓↙←+A
	激・飛翔拳	↓↙←+C
	昇龍弾	→↓↘+A or C
	空破弾	←↙↓↘→+B or D
	撃壁背水掌	近距離で←↙↓↘→+A or C
	幻影不知火②	空中で↓↘→+B or D
	幻影不知火・上顎	②中B or D
	幻影不知火・下顎	②中A or C
	闇あびせ蹴り	←↓↙+B or D
	クナイ弾	相手ダウン中↓↓+A or C
超必	超裂破弾	↓↙←↙↓↘→+B or D
	斬影流星拳	↓↙←↙↓↘→+A or C
MAX	超裂破弾	↓↙←↙→+BD同時押し
MAX2	斬影至発裂破弾③	(↓↘→)×2+AC同時押し
	→追加攻撃	③中BCD同時押し

ジャンプDを中心に立ち回る

空中戦の強さが光るアンディ。まずは空対空のジャンプDでベースを握る。中間距離なら垂直ジャンプのけん制や中ジャンプの跳び込みが優秀。アンディはジャンプの軌道が高いので、遠距離から大ジャンプで一気に接近するのもアリだ。

跳び込みが成功したら連続技Ⅰを、ガードを崩すなら撃壁背水掌が強力。撃壁背水掌は通常技キャンセルから連続技に組み込んでもいい。

相手が対空を狙っているようなら、幻影不知火を交ぜて的を絞らせない動きをしよう。

対空は弱昇龍弾。少し引き付ければ最後のたたきつけまでヒットし、クナイ弾で追い打ちできる。

▶崩しは撃壁背水掌。ダッシュからは昇龍弾に化けるので注意。

◀→+Bや昇龍弾など受身ができない技後に決めるといい。

連続技レシピ

Ⅰ：しゃがみBⒸ↘+A（1段目）Ⓒ斬影拳～疾風横拳

Ⅱ：近距離立ちC（1段目）→QM発動→ダッシュ近距離立ちC（1段目）Ⓒ撃壁背水掌（3段目）Ⓓ弱空破弾（1段目）Ⓓ弱斬影拳Ⓓ弱空破弾（4段目）Ⓓ幻影不知火～幻影不知火・下顎Ⓓ MAX超裂破弾

ユリ・サカザキ

Text：ラオウ

力な新技、飛燕足刀（ユリちょうスラッシュ）を修得！ 必殺のタイミングを計れ！

	技名	コマンド
投	鬼はりて	近距離で←or→+C
	さいれんと投げ	近距離で←or→+D
	燕落とし	空中近距離で↑要素以外+C
特	燕翼	→+A
	刺燕	↘+B
	昇燕	↘+D
必	虎煌拳（覇王翔吼拳）	↓↘→+A or C （押し続けで変化）
	雷煌拳	空中で↓↘→+B or D
	砕破	↓↙←+A or C
	空牙①	→↓↘+A or C
	裏空牙	強①中→↓↘+A or C
	百烈びんた	→↘↓↙←+B or D
	飛燕足刀（ユリちょうスラッシュ）	←↙↓↘→+B or D
超必	飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+B or D
MAX	芯!ちょうアッパー	(↓↘→)×2+BD同時押し
MAX2	ちょう!龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し（タメ可）

雷煌拳と強飛燕足刀で立ち合いに死角なし！

新たに追加された飛燕足刀が高性能。弱は強攻撃キャンセルから連続技になり、受身不能のダウンを奪う。注目が強の飛燕足刀で、技の出始めから長い無敵時間がある。ヒット時はワイヤーダメージ誘発、跳ね返ったところに追撃可能で飛燕鳳凰脚などを決められる。ガード時のスキは大きめだが、対飛び道具、連携への割り込みにと活躍するぞ。空中飛び道具の弱雷煌拳を加えれば、相手は例年以上に手を出しにくい。接近はたやすいので、しゃがみBや百烈びんたで攻め立てよう。

対空は早出しのしゃがみC、引き付けての弱空牙、空中投げを使い分ければ完璧だ。

長時間無敵の飛燕足刀（ユリちょうスラッシュ）。跳ね返ったところに追撃まで決めよう。

MAX超必殺技の芯！ちょうアッパーは発生が早く、弱攻撃ヒットを見てから余裕でつながる。

連続技レシピ

Ⅰ：しゃがみB×2→しゃがみAⒸ強空牙→裏空牙

Ⅱ：しゃがみB→しゃがみAⒸ↘+BⒸ飛燕鳳凰脚

クリス

Text：極限堂

素早い動きでほんろうしてクイックMAX発動を絡めた連続技を狙っていく、中堅か大将向きのキャラだ。

	技名	コマンド
投	ステップターン	近距離で←or→＋C
	エリアルドロップ	近距離で←or→＋D
特	スピニングアレイ	→＋A
	リバースアンカーキック	→＋B
	キャリーオフキック	↘＋B
必	ディレクションチェンジ	→↓↘＋A or C
	ハンティングエア	→↓↘＋B or D
	スライドタッチ	↓↘→＋A or C
	スクランブルダッシュ	↓↘→＋B or D
	シューティングダンサー・スラスト	→↘↓↙←＋A or C
	シューティングダンサー・ステップ	→↘↓↙←＋B or D
	グライダースタンプ	空中で↓↘→＋B or D
	リーディングハイ	→＋D・B
	リーディングロー	↓＋D・B
超必	チェーンスライドタッチ	(↓↘→)×2＋A or C
	ツイスタードライブ	(↓↙←)×2＋B or D
MAX	チェーンスライドタッチ	(↓↘→)×2＋AC同時押し
	ツイスタードライブ	(↓↙←)×2＋BD同時押し
MAX2	炎のさだめのクリス	(→↘↓↙←)×2＋AC同時押し

八神 庵

Text：ラオウ

超必殺技・析爪櫛がKOF'99より復活。連続技だけでなく防御面もパワーアップ

	技名	コマンド
投	逆剥ぎ	近距離で←or→＋C
	逆逆剥ぎ	近距離で←or→＋D
特	外式・夢弾	→＋A・A
	外式・轟斧 陰"死神"	→＋B
	外式・百合折り	空中で↙＋B
必	百式・鬼焼き	→↓↘＋A or C
	百八式・闇払い	↓↘→＋A or C
	百弐拾七式・葵花	↓↙←＋A or C （3回入力可）
	弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←＋B or D
	屑風	近距離で→↘↓↙←→＋A or C
超必	禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←＋A or C
	裏参百拾六式・豺華	ノーマル版①中(↓↘→)×4＋AC同時押し
	裏参百拾壱式・析爪櫛	(↓↘→)×2＋B or D
MAX	禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←＋AC同時押し
MAX2	裏千弐拾九式・焔甌	↓↙←↙↓↘→＋AC同時押し

K'

Text：極限堂

攻めて良し守って良しのオールマイティーキャラ。動きが素早く、そう快感があるので操作が楽しいぞ。

	技名	コマンド
投	スポットハイル	近距離で←or→＋C
	ニーストライク	近距離で←or→＋D
特	ワンインチ	→＋A
	ニーアサルト	→＋B
必	アイントリガー①	↓↘→＋A or C
	セカンドシュート	①中→＋B
	セカンドシェル	①中→＋D
	セカンドスパイク	①中↓↙←＋B or D
	ブラックアウト	↓↘→＋B or D ①中←＋B or D
	クロウバイツ②	→↓↘＋A or C
	→追加攻撃	強②中→＋B or D
	ミニッツスパイク③	↓↙←＋B or D （空中可）
	ナロウスパイク	強地上③中↓↙←＋B or D
超必	チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←＋A or C
	ヒートドライブ	(↓↘→)×2＋A or C （タメ可）
MAX	チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←＋AC同時押し
MAX2	クリムゾンスターロード	↓↙←＋C・A

スライディングからのお手軽連続技が最大の狙い

攻めの起点はジャンプ吹っ飛ばし攻撃。まずはこれをガードさせて近づくことを考えよう。近づいたらしゃがみBとD投げの二択に加えて、めくりジャンプDも狙う。めくりジャンプDを意識させれば、相手の真上から急襲する弱グライダースタンプが当たりやすくなる。この技はヒット時に強シューティングダンサー・ステップ→強グライダースタンプがつながり、4割もの体力を奪える。ガードされても反撃は受けないぞ。

また、D投げ成功時は一瞬歩いて前転すると表裏の二択攻撃ができる。しゃがみB→しゃがみA始動の連続技を狙おう。ノーマルジャンプDを起き上がりの頭上に重ねてガード方向を揺さぶるのもいい。

パワーゲージが2本あれば↘＋Bが強力な武器になる。相手をギリギリまで見て↘＋Bがヒットすると思ったら、↘＋BC同時押しでクイックMAX発動しつつ↘＋Bを出して、どこでもキャンセルで弱シューティングダンサー・スラスト（2段目）→チェーンスライドタッチにつなげよう。

▲↘＋Bヒット後は気持ち遅らせて↘＋BC同時押しで、発動しつつ↘＋Bを出せる。

連続技レシピ

Ⅰ：ジャンプD→しゃがみAor近距離立ちCⒸ→＋AⒸ弱スライドタッチorシュティングダンサー・スラスト（1段目）Ⓢ弱チェーンスライドタッチ

Ⅱ：しゃがみB→しゃがみA→↘＋B→クイックMAX発動→一瞬歩いて遠距離立ちC（1段目）Ⓒ↘＋BⒹ弱シューティングダンサー・スラスト（2段目）Ⓓ弱orMAX版チェーンスライドタッチ

対空強鬼焼きから大ダメージ！震える相手を容赦無く攻め立てろ！

追加された超必殺技の析爪櫛は、強鬼焼きスーパーキャンセルから連続技になる。メインとなる使用法は、やはり対空。たまったゲージはこれにつぎ込んでしまおう。

強鬼焼きは無敵時間とリーチに優れ、信頼できる性能だ。これを傘にして素早いジャンプとダッシュで攻め立てよう。地上技でけん制する相手には強闇払いをぶつけて黙らせること。遠距離立ちDと併用すれば的を絞られにくく、跳び込まれるリスクも多少は押さえられる。

それでも庵の本命はそのスピードと攻めのループ性。例年以上にアグレッシブに攻めていこう。

▶高性能ながら起き攻めができず、プレッシャーに欠けた強鬼焼きだが今年は一味違う。

◀スーパーキャンセルから析爪櫛がつながるのでリターン大。ピンポイントで決めていこう。

連続技レシピ

Ⅰ：しゃがみB→しゃがみAⒸ弱葵花×3

Ⅱ：屑風→遠距離立ちCⒸ強葵花×3or八稚女

アイントリガーが勝負のカギ！

アイントリガーの先端が触れる距離で、上方向に攻撃判定の出る強版アイントリガー→セカンドシュートのけん制が強い。相手はアイントリガーに引っかからないように、遠い距離から跳び込んできやすいので、遠距離からの跳び込みに対してはクロウバイツで落とそう。

これらの行動で相手が跳び込んでこなくなれば、空中戦をカバーしつつ跳び込める中ジャンプDで攻め込む。その後はしゃがみBから連続ガードになる弱アイントリガーを出していき、ヒット時は強セカンドスパイクにつなげる。ガード時はセカンドシュートが基本だが、弱ブラックアウトに派生させてしゃがみBを狙っていくのも展開が早く効果的だ。

画面端に追い詰めればしゃがみBヒット時に大ダメージを奪うチャンス。しゃがみBをガードされたときは、小ジャンプ攻撃を仕掛けるか、アイントリガー（→セカンドシュート）を出すといい。アイントリガーをガードさせると微不利になるが気にならない程度なので、勢いで固めていきプレッシャーを与えていこう。

▲アイントリガーはけん制に使う場合は強、弱攻撃からの連係には弱で出すと覚えよう。

連続技レシピ

Ⅰ：ジャンプD→しゃがみBⒸアイントリガー→強セカンドスパイク

Ⅱ：（画面端限定）しゃがみB→しゃがみBⒸ弱アイントリガー→セカンドシェル→弱アイントリガー（空振り）→セカンドシュート→｛強クロウバイツ→追加攻撃｝orチェーンドライブ

BEMANI情報満載でお届け!
BEAT MAXIMUM

今回のBEAT MAXIMUMでは待望の『jubeat』の新作『jubeat ripples』を紹介! 今年の夏はクール&ハイテンションなこのゲームで乗り切ろう!

jubeat ripples ユビートリプルズ

この夏、クールなゲームが帰ってくる!

Text:はなだ

jubeat ripples(ユビートリプルズ)
■メーカー : KONAMI
■ジャンル : 音楽シミュレーションゲーム
■操作方法 : 16パネル
■発売日 : 2009年8月5日より順次稼働予定
■使用基板 : ——

新感覚音楽シミュレーション『jubeat』の新作の稼働が迫ってきた! 新楽曲含め、今作の新要素をまとめてみたぞ。

基本的な遊び方

新作稼動前に、まずは遊び方のおさらい。ルールはずばり『音楽に合わせて出てくるマーカーをタッチ』するだけ。シンプルな操作性で音楽を楽しめるのが『jubeat』の最大の特徴だ。

曲のリズムに乗りながら、マーカーが出てきたパネルをタッチ!

タイミングが合えば綺麗なエフェクトで評価されるぞ。4×4のパネルをうまく操れればそう快感抜群!

ゲームモード説明

ローカルモード

店舗内のプレイヤーと通信対戦が楽しめるモード。一曲終了時に、一定以上のスコアを上回っていれば、次のTUNE(ステージ)に進める。通信対戦時は、プレイヤーのいずれかが先に決定した曲でプレイ開始する。友だちと一緒にプレイするときなどはローカルモードを選ぼう。

オンラインモード

全国のプレイヤーと通信対戦が楽しめるモード。自分の好きな曲を選択すると、オンラインでマッチングを待っているプレイヤーと最大四人同時でプレイできる。全国の猛者とスコアを競い合うのも面白いし、単に自分の好きな音楽を選んで、自分と好みの曲が同じ人たちとプレイを楽しむのもいい。

ローカル・オンライン両モード共に、自分がクリアできていなくても、ほかのプレイヤーがクリアしていれば『SAVED』となり、次の曲に進める!

e-AMUSEMENT PASS使用時の特典がさらにパワーアップ!

前作からのデータ継承について

前作をプレイしたe-AMUSEMENT PASSを使用した場合は各曲のベストスコア・クラス・アイテムが継承される。また、クラスがグレードというシステムに変更。グレードはグレードポイントをためることでグレードアップできる。グレードポイントはいろいろな遊び方を試すことでたまるぞ。いろいろな条件があるので、探してみよう。

グレードアップすれば、まずは前作獲得できなかったアイテムから解禁されるぞ。

オリジナルの大会を開こう!

『jubeat ripples』では、なんとプレイヤーが課題曲や開催期間を自分で設定できるオリジナル大会機能が追加されたぞ。自分の大会に友達を誘って競い合うのはもちろん、友達が開催している大会にエントリーすることも可能だ。さらに、オリジナルの大会はただ競い合うだけではなく、参加人数や順位によってグレードポイントも獲得できるのだ。大会を開催したい場合はe-AMUSEMENT PASS メンバーズサイト(http://www.ea-pass.konami.jp/)、コナミネットDXに登録すればOK。自分の好きな曲やテーマを決めてオリジナルの大会を開いて仲間同士で盛り上がろう!

e-AMUSEMENT PASSについて

e-AMUSEMENT PASSを持っていると上記のオリジナル大会を開催できるほか、スコアの保存、マーカーの設定などの拡張性や、コナミコンポーザーのオリジナル楽曲が解禁など、やりこみ要素が格段と上がるので、ぜひe-AMUSEMENT PASSを使って遊んでほしい。さらにプレイ結果や称号を獲得した際には、ブログに反映する機能も追加。EXCELLENTを達成した日の更新は楽しみに違い無い!?

QRコードからコナミネットDXにアクセスしよう

ゲーム中でも大会情報の閲覧が可能。期間内に高得点を目指そう!

気になる新曲

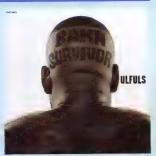
ひと足早く大紹介!

いよいよ稼動を迎えるripples。ここではみんなが気になる期待の曲を紹介していこう。さらに稼動時から遊べる新曲のリストも掲載だ。

元気を出したい時に遊べ!

バカサバイバー

ウルフルズ

「ガッツだぜ」や「バンザイ」など数々のヒット曲を生んだウルフルズから「バカサバイバー」が参戦だ。どんなに辛いことがあっても、バカになって笑っていこうという、まっすぐな歌詞が心にしみる楽曲。辛いときに選べばきっと元気をもらえるぞ。先日、惜しくも活動休止を発表してしまったウルフルズだが、積み重ねてきたロック魂は『jubeat』の中にきっちりと詰まっているのでよろしく！

メロな気分に浸りたい時に

星に願いを

flumpool

インディーズ時代から圧倒的な支持を得てデビューした、超新星バンドflumpoolのメジャー初CDシングル『星に願いを』が満を持して収録。離れ離れになっても変わらない相手への強い想い、切なさの中に織り込んだポジティブさがハートにキます。ポップロックにメロなボーカルが見事にマッチした一曲。大切な人への想いをなぞるようにタッチすれば、あなたの気持ちもきっと届くかも!?

スマートにタッチしたい人へ

more more more

capsule

怒涛の勢いでチャートを賑わせている音楽プロデューサー中田ヤスタカ氏のユニットcapsuleから『more more more』が登場。イントロの80's から近未来的なサウンドで展開される浮遊感は、まさに現代のエレクトロポップの代表格。more more more のボイスに合わせてパネルをタッチするのは中毒性高し！ クラブミュージックやエレクトロポップにに興味ある人は是非プレイしてみよう。

男だってキュートに決めるぜ!

マスタッシュ

木村カエラ

芸能活動から歌手まで幅広く活躍する木村カエラ。収録曲『マスタッシュ』は口ひげを意味するものだが、中身は思いを寄せる女の子の恋心を歌った明るくキュートなガールズロック。親しみやすいギターサウンドと、魅力的な歌詞が女性からの支持を多く集めそうだ。リズムも分かりやすく、気軽に楽曲を遊べるようになっているので、まずはゲームに慣れたい人におすすめ　。

とにかく騒ぎたいアナタへ

にんげんっていいな

ガガガSP

幼少のころ、だれもが一度は聴いたことあるであろう"まんが 日本昔ばなし"のエンディング曲『にんげんっていいな』をガガガSPがアレンジしたバージョンが『jubeat』に参上！ 爆音で流れるパンクサウンドに合わせてハイテンションで歌うガガガSPの勢いに乗せられ、聴いていくうちに元気がもらえそうだ。ちょっと気分が落ち込んだ時やみんなで対戦するときに選べば盛り上がること間違い無し！

力強く、硬派に決めたい人は

Fantasista

Dragon Ash

さまざまな音楽とラップの融合させたミクスチャーロックでJ-HIPHOPシーンに影響を与えたDragon Ashの『Fantasista』が収録。2002年に開催されたFIFAワールドカップのテーマソングとなっていたこともあり、テレビで聴いたことがある人も多いだろう。ドラムとスクラッチ音が繰り出す高速ビートにラップが組み合った男の強さ溢れる一曲。速さに負けずにタッチするテクニックが重要だ。

新曲リスト

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
愛 NEED	キマグレン	夏祭り	[illegible]
愛をとりもどせ!!		にんげんっていいな	[illegible]
明日ハレルヤ!	岡本真夜×大橋卓弥(fromスキマスイッチ)	バカサバイバー	ウルフルズ
今	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ウィリアム・テル序曲	W.T. Orchestra	パンキッシュ☆	mihimaru GT
[illegible]		Fantasista	[illegible]
Kiss & Ride	中塚武	ふりい	阿部真央
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
キミ、メグル、ボク	[illegible]	PROMiSE	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Clover	Yum!Yum!ORANGE	HOT LIMIT	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
Control	Lary ng	マスタッシュ	木村カエラ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
素直になれたら		more more more	capsule
[illegible]		[illegible]	
チャクラ	BENNIE K	労働 CALLING	怒髪天
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
友達に贈る歌	Sonar Pocket	ワープ	lego big morl

ポップンミュージック
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■メーカー希望小売価格：5,800円(税込)
■発売日　：2009年8月6日(木)
■ハード　：Wii

今度のポップンは振って楽しい！

ひとりでもみんなでも！　レッツ、フリフリ、ポップンタイム♪

ポップンワールドがついにWiiへ広がったぞ。新たにWiiで発売される『ポップンミュージック』は、何とWiiリモコンとヌンチャクを右、左、下に振ってポップ君をたたくのだ！　これまでのポップンシリーズには無い新しい遊び方だが、プレイしてみればいつもの"ポップンらしさ"と共に、新たな面白さが感じられるぞ。

ひとりプレイはもちろん、2～4人まで遊べるゲームモードも、協力プレイから対戦までそろっているので、家族や友達とみんなでレッツポップンパーティ！

Wiiリモコンとヌンチャクを右、左、下に振ってポップ君をたたくのだ！

動かせ！ポップンロボ

みんなでタイミングを合わせてボタンをたたく協力プレイ。全員の動きをシンクロさせるのだ!!

ポップンおじゃまバトル！

Wiiならではのおじゃまが満載！　みんなでワイワイ楽しもう！

キミのMiiもポップンに登場!?

ミミ、ニャミはもちろんポップンシリーズでお馴染みのキャラクターも多数登場するが、Wii版では何とキミの分身であるMiiが、隠しプレイヤーキャラクターとしてゲーム中に登場するのだ！　Miiはゲームモードに関係なく使用することができるので、家族や友達のMiiと一緒に遊べるぞ！

Miiを使うには、とにかくたくさんプレイすることがポイントだ！

気になる収録曲は？

「ブルーバード」「上海ハニー」などの有名曲が多数収録されているほか、「凛として咲く花の如く」「背水之陣」など、何と家庭用としては初収録の人気BEMANIオリジナル曲も収録されているぞ！

曲名	アーティスト
林檎と蜂蜜	亜熱帯マジSKA爆弾 feat.MAKI
男々道	Des-ROW・組
Ping×Pong×Dash	パーキッツ
夢幻ノ光	TЁЯRA
雫	あさき
キボウノタネ	秋桜
High School Love	DJ YOSHITAKA feat.DWP
凛として咲く花の如く	紅色リトマス
Little Rock Overture	惑星計画
背水之陣	すわひでお

ケータイサイトで期間限定のプレゼントキャンペーンも！

Wii版『ポップンミュージック』の発売を記念して、期間限定でパッケージイラストの待受画像や、収録楽曲の内、人気の「背水之陣」の着うた(R)が無料でダウンロードできるのだ！　早速左の二次元コードへアクセス！

---

beatmania IIDXシリーズ新展開！　アノ"ROOTS26"が誌面を飛び出しドラマCDに！

beatmania IIDXのドラマCD『ROOTS26S[suite]』のアフレコ現場へ突撃!!

ROOTS26でお馴染みのIIDXキャラがドラマCDに出演するということで、今回はVol.2の収録が行われたスタジオへ突撃！　キャストの皆さんに演じた役柄や意気込みなどを聞いてきたぞ。

●佐藤利奈（北見エリカ役）

エリカはお姉さん気質な部分が強くて自分に似た部分も多いので、肩肘張らずに楽しく演じられました。1巻に続いて2巻もにぎやかな内容になっているので、楽しんでもらえると思います。それに、謎もたくさんあるので、今後の展開が私自身も楽しみです。

●中原麻衣（水城セリカ役）

セリカは天真爛漫で、元気で明るくちょっとおばかな女の子として演じています。今回から新しく出てるキャラクターも居て、さらにハチャメチャになっているので、そんなハチャメチャっぷりも楽しんでもらえたらうれしいです。

●植田佳奈（梅桐彩葉役）

京都生まれの彩葉は、最近ホレ薬を作るのに必死ですね（笑）。彩葉的には、お姉ちゃんとの絡みとホレ薬が完成するのかといったところを楽しんでいただければと思います（笑）。

●進藤尚美（梅桐緋浮美役）

緋浮美は妹の彩葉をうさぎに変えたりするような特殊なチカラがあるみたいです（笑）。それに、彩葉との関係で謎の部分が多いので、そういった謎の部分を楽しんでいただきたいですね。

●緑川光（神崎士郎役）

1巻はかなりハチャメチャなストーリーでしたが、今回はそういうノリがありつつもシリアスな展開もあるので、士郎のカッコイイ部分も見せられると思います。魅力的なキャラクターばかりなので、ぜひ楽しんでください。

●成田剣（孔雀役）

孔雀は優秀な人なんですが、その反面かなりエロエロな部分もあります（笑）。それ以外にも熱血っぽい一面もある楽しいキャラクターなので、これからどんな風になっていくのかとても楽しみです。

写真上段：左から進藤尚美さん、植田佳奈さん、阪口周平さん、成田剣さん
写真下段：左から中原麻衣さん、緑川光さん、佐藤利奈さん

●阪口周平（ケイナ役）

ケイナはとても優秀なハッカーで、神戸の大財閥の跡取りという設定なんですが、どちらの要素も僕にはありません（笑）。だからその説得力が無くならないように頑張ります。話の全容が分からないので、聞いてくださる皆さんと一緒に紐解いていきたいですね。

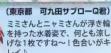
beatmania IIDX spin-off drama ROOTS26S[suite] Vol.1
009年10月15日発売予定
価格：2,940円（税込）
beatmania IIDX spin-off drama ROOTS26S[suite] Vol.2
今冬発売予定
※いずれもコナミスタイルの専用販売です。(http://www.konamistyle.jp/)

BEAT FREAKS
BEMANI Fan Cafe

BEMANIシリーズの広報担当の音乃です♪ テーマに沿った投稿イラストを募集するBEAT FREAKSを今月も音乃がお届けします♪

イラストコーナー

今月のテーマは夏休み!

（東京都　可九田サブローQ君）
ミミさんとニャミさんが浮き輪を持った水着姿で、何とも涼しげな1枚ですね～！色合いがキレイ♪

（福岡県　赤松セリさん）
こちらはDDRのユニ、エミ、アリスが夏休みを満喫中のようです。

（群馬県　岡田逸花さん）
夏休みも変わらず修行三昧のシノビアン子。コスチュームが夏らしく涼しげです。

（岡山県　ムキティ君）
夏祭りといえば浴衣に花火。夏休みの華やかな思い出の一枚ですね。

（青森県　チアキさん）
夏休みの夜といえば、肝試し大会も外せませんね。

（大阪府　SEN@オム君）
疾走感あふれる残暑見舞いです。見ているだけで暑さが吹き飛びそうです。

今月のまとめ

どうも～、音乃です♪　今月もまたまたたくさんのイラストのご応募をいただきありがとうございましたっ！　学生のみなさんは今ごろ夏休み到来なのでしょうか。私はまだしばらくお仕事ですけど……でもお盆ごろの短い夏休みには、ポップンミュージック（Wii）で親戚の子供たちとワイワイしようと思います！……もちろんクーラーのきいたお部屋で（笑）。

次回のBEAT FREAKSは!?

次号のイラストコーナーは「新学期」をテーマにしたBEMANIキャラの投稿イラストを掲載します！　また、同時に9月末売り号（2009年11月号）のイラストを大募集！。募集するイラストのテーマは「ハロウィン」です。イラストの締め切りは8月31日（月）。BEMANIキャラのハロウィンを皆さまのイラストで彩りましょう。たくさんのご応募お待ちしております。

BEMANI総合楽曲ランキング

前号より引き続き、BEMANIシリーズの総合楽曲ランキングをお届けしていきます！
今月も熾烈な首位争いが繰り広げられたぞ。

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	smooooch･∀･ / kors k	143.3pts
2nd	Turii ～Panta rhei～ / Zektbach	138.7pts
3rd	月光蝶 / あさき	129.9pts
4th	Ristaccia / Zektbach	113.4pts
5th	幸弥呼 / 朱雀 VS 玄武	85.9pts
6th	naughty girl@Queen's Palace / DJ Mass MAD Izm*	72.1pts
7th	零 -ZERO- / TËЯRA	57.3pts
8th	凛として咲く花の如く / 紅色リトマス	49.1pts
9th	この子の七つのお祝いに / あさき	30.0pts
10th	V2 / TAKA	24.1pts

Pick Up
smooooch･∀･

耳当たりのいいサウンドで、アップテンポながらもゲーム中の譜面も適度な難度で気持ちよくプレイできる楽曲。楽曲のイメージに合ったキュートなムービーも人気が高いぞ。

その曲とムービーは『beatmania IIDX 16　EMPRESS』のイメージにぴったり。本作を代表する楽曲の一曲だ。

☆ムービーと楽曲の総合力の勝利か!?

前号ではBEMANIシリーズ総合のランキングに関わらず不動の人気を見せた月光蝶。しかし、今回の首位はsmooooch・∀・に。楽曲の人気もさることながら、曲中に流れるムービーにも定評がある楽曲で、今回のポイントの高さは楽曲とムービーの総合力の高さからきたものだろう。しかし、2位以下との差は僅差で今後の動向が気になるところ。

投稿者の声

曲もムービーもかわいい!!（岡山県　桃月神無さん）／MAYAさん＆kors kさんタッグは最強!!（秋田県　緋音さん）／このノリまさにsigsig2！（大阪府　TRANCERさん）

プライズワンダーランド

8月登場アイテム

この夏よりもさらにホットな珠玉のプライズを多数紹介!
また、全国のゲームセンターで稼動中のプライズマシン紹介第一弾も、お見逃しなく!!

このマークのある賞品はプレゼントがあります。賞品下のアルファベットを綴じ込みハガキのプレゼント希望欄に記入の上投函してください。

【上】モンスターハンター スーパーDXぬいぐるみ ~アイルー・メラルー~
[illegible]

【下】モンスターハンター プーギーティッシュカバー
[illegible]

人気キャラクターのアイルーとメラルーがぬいぐるみに! サイズは何と全長約30センチという、豪華なアイテムだ。

同じく人気キャラのプーギーがティッシュカバーになった。市販のボックスティッシュを中に入れれば、背中から取り出せるぞ。

カプコン全国40店舗限定プライズ登場

上記で紹介したプライズ以外にも、全長約50センチの超特大ぬいぐるみや、カバンや携帯電話などに付けられるコインケースなどが登場! ただし、これらはカプコン直営店をはじめとした全国40店舗でしか手に入らない限定アイテムだ。

今度の狩り場はWiiだ!!

大人気の『モンハン』シリーズ最新作は、Wiiで発売! 新たな武器、新たな狩場で、ハンターライフを満喫だ!!

8月1日狩猟解禁!!

ジョジョの奇妙な冒険 DX組立式ポージングフィギュア~岸辺露伴~
バンプレスト／8月中旬／全2種

A 2種セット3名

マクロスF(フロンティア) スーパーDX半立体クッション1
バンプレスト／8月下旬／全2種

B 2種セット3名

ぷちえう゛ぁ スーパーDXぬいぐるみ
バンプレスト／8月上旬／[illegible]

C 3名

ドラゴンボール クリーチャーズヘッドキーホルダー
バンプレスト／8月中旬／全4種

SDガンダム ジージェネレーション 組立式コレクタブルフィギュア1
バンプレスト／8月下旬／全4種

もやしもん マイボトル
タイトー／[illegible]

科学忍者隊ガッチャマン 特殊ブーメラン USB FLASH MEMORY
タイトー／8月中旬／全2種

新造人間キャシャーン ポーズフィギュア
タイトー／8月下旬／[illegible]

D 2名

らき☆すた フィギュア~タイトーステーションコスチュームVer.
タイトー／登場中／全2種

タイトーステーションほか、店舗限定でしか手に入らない『らき☆すた』フィギュア。ヒロインのこなたとかがみが、タイトーステーションの制服に身を包んだ激レアアイテムだ。特徴的な赤い制服はもちろん、インカムのマイクやインベーダーマークがデザインされた景品袋なども再現!

とらドラ! ロングクッション
ジャンク／登場中／全2種

E 2種セット4名

リラックマ くつろぎリラックスぬいぐるみ
システムサービス／8月上旬／全1種

F 1名

魔法の天使 クリィミーマミ コレクションぬいぐるみ くったり編
システムサービス／8月下旬／全2種

G 2種セット1名

I LOVE PRiZE MEETS PUTE-KEN

ゲームセンターにはさまざまなプライズマシンが設置され、我々の挑戦を待ちわびている。今回はゲームセンターでよく見かける、クレーンゲーム以外の人気マシンを徹底研究!

イラスト:森茶

クレーンゲーム以外のマシン大特集Part1

コンビニキャッチャー2(バンダイナムコゲームス)

……ってどんなマシン?
ピンに吊り下げられたキーホルダーなどの小型アイテムを**アームで直接つかみ、引っ張って獲得するプライズマシン。**クレーンゲームとは異なり、最前列にある景品ならばすべてに一度目から獲得のチャンスがある。

名前の由来
「一台でバリエーション豊かな景品ラインナップを可能にし、コンビニ感覚で気軽に楽しめるマシンを」という願いが込められている。

バンダイナムコゲームス舟山さんからの「トリビア」
コンビニキャッチャーシリーズの景品の取り出し口は、一貫して丸くしてあります。四角い方が製作コストは安くなるのですが、かわいらしいイメージを大事にするために丸い形を貫いているのです。

攻略ポイント(基本編)

まずは欲しい景品が吊り下げられているピンの頭の部分を確認しよう! ピンの傾斜が緩やかな方が、景品を獲得しやすいよです。あと、景品を引っ張るときにアームが少し持ち上がるんだけど(ピンよけのため)、そのときに景品のヒモがたるんでると失敗することが多いんだ。景品をアームでつかむときは、なるべくヒモがピンと張るようにするといいよ!

攻略ポイント(発展編)

奥から手前に景品を引っ張るときだけでなく、アームが横に戻る力をも利用するテクニックを解説します。マシンの左側の操作パネルでプレイする場合は、アームは左側へと戻ります。そのため、景品を真正面からつかむのではなく、少し右側からつかむようにすることで、アームが戻るときにわずかですが横方向にも引っ張ってくれるわけです。このねじれる力も利用しちゃいましょう!

UFO あらかると DX(セガ)

……ってどんなマシン?
景品が吊り下げられているフックに**アームを刺し込み、景品を下に落として獲得。**その際に鳴る「カチカチ」という音が心地よい。失敗しても景品が元の位置に戻らないので、失敗しても何度かチャレンジすればいつか必ず獲得できるのが特徴だ。

名前の由来
「ア・ラ・カルト」とは、フランス語で「一品料理」という意味。ケースの中に並ぶ景品から好きなものを自由に選べることからこの名前が付いた。

セガ開発担当者からの「トリビア」
初代『あらかると』のイメージコンセプトは「木からフルーツを採る遊び」で、筐体にはマンゴーの木がデザインされていました。南国のイメージは受け継がれ、『UFO あらかると DX』にはカラフルな南国の花がデザインされています。

攻略ポイント(基本編)

景品のサイズに関係なく、狙うのは赤色のターゲットです。景品をつかむタイプのアームじゃないから、景品そのものをねらってもダメ! 横軸はチェーンの真正面に、縦軸はターゲットのほんの少し上に合わせるといいよ。慣れないうちは恥ずかしがらず、欲しい景品の位置を縦軸横軸で指差し確認しながらアームを操作しよう!

攻略ポイント(発展編)

『UFOあらかるとDX』攻略のコツは、何といってもアームの位置合わせです。クレーンゲームと比較してアームの移動速度が速いので、何度かチャレンジしてまずはスピードに慣れることが大事となります。また、アームが動くときの「ウィーン」という音も重要です。音の長さでアームの動く距離を判断できれば、上級者といって間違いありませんよ!

ターミネーター4 スカルヘッドフィギュア
フリュー/8月下旬/全2種

今年の6月に公開された劇場映画『ターミネーター4』から、殺戮兵器ターミネーターの頭部を立体化! 別売りの単三電池(二本)を組み込みスイッチを入れると、両目が怪しく光り輝くぞ。

H どちらかを2名
※色は選べません

デビルマン リアルフィギュア −デビルマン大ウイングver.−
フリュー/8月下旬/全2種

バック・トゥ・ザ・フューチャー デロリアン ダイキャストモデル Part.2
フリュー/8月下旬/全1種

咲-Saki-×MJ4 ICカードケース&タッチペンセット
セガ/登場中/全4種

I 2種セット3名 ※色は選べません

劇場版 天元突破グレンラガン エクストラフィギュア
セガ/8月中旬/全2種

エヴァンゲリヲン新劇場版 エクストラ制服フィギュア
セガ/8月中旬/全2種

MELTY BLOOD エクストラフィギュアVol.2
セガ/登場中/全2種

J 2種セット3名

三国志大戦3 エクストラフィギュアVol.3
セガ/登場中/全2種

『三国志大戦3』フィギュア第三弾は、蜀、呉に続いていよいよ魏のキャラクターを立体化。涼やかな瞳と艶やかな衣装が際だつ「甄皇后」がフィギュアになった。大人の魅力溢れる肉体美が、あなたのものに!!

A 2種セット3名

KOFだと94～96あたりに一番プレイしていました！
それまで格闘ゲームに縁遠かったのですが
この作品をキッカケにゲーセンに通いつめ
基盤まで買ってしまったのです♪
草薙京は最高にカッコイイです☆

ストZEROは初めて
入れ込むほど好きな「さくら」が
登場し使えるようになるまで
一生懸命プレイしましたね。
ゲーム発売当初行われた
とあるイベントで、さくらの
コスプレをして賞を頂いたのは
良い思い出です♪
BY:西又 葵

2009. Aoi Nishimata

健康的で愛らしいというのを代表するキャラの共演！　とってもかわいい感じが出てますね☆

麻宮アテナはKOF出場のたびに衣装が変わり、最新作XIIでは原点『サイコソルジャー』時のセーラー服でちょっとむっちりした感じが出てます。やっぱスカートの丈はこれくらいでないと（笑）。またさくらと共演できる日を楽しみに……。

麻宮アテナはかわいいですね。KOFでの登場シーンのセーラー服が好きでした。さくらのセーラー服も、まだ褪せていません。西又葵さんのさくらで、萌え度も向上です。おまけに麻宮アテナと二人でであれば、言うことはありません。再び夢のVS.シリーズができれば良いですね。

格闘ゲーム界のセーラー戦士たち

アクションゲームである『サイコソルジャー』から『THE KING OF FIGHTERS '94』に抜擢された麻宮アテナ、『ストリートファイター ZERO2』でリュウにあこがれる元気はつらつ娘として突如登場した春日野さくら。格闘というジャンルには少々ミスマッチかと思われた女子高生二人が鮮烈なデビューを飾ったのは1990年代中盤。きゃしゃでか弱い彼女たちが、はたして屈強な格闘家たちと闘うことができるのかという一抹の不安は、当時ブームを巻き起こしていた『セーラームーン』の影響もあってか、あっという間にかき消え、一瞬にして若きダブルヒロインとしての地位を築き上げてしまった。

そんな衝撃的な登場から10年以上の時がたち、アテナは衣装や髪形の大胆なイメージチェンジで変わることの面白さを、さくらは永遠の女子高生として変わらないことの安心感を、それぞれの「良さ」として歴史を積み重ねてきている。変わっていくものと変わらないもの。方向性は全く違うが、結果としてどちらのヒロインも多くのファンに支持され、シミュレーションゲームやパズルゲームなどにも登場するなど、今でも現役バリバリの看板娘として輝き続けているのだ。

アーケードで夢の競演が実現した『CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001』では二人の対戦前に専用の演出が存在する。さくらの制服を身にまとったアテナに注目だ。

麻宮 アテナ

ザ・キング・オブ・ファイターズ R-2

原型師 Elliott
1/6スケール 未塗装組み立て式ガレージキット
イベント限定品(完売)

「CAPCOM VS. SNK 2」

Days of Memories 3

春日野 さくら

「CAPCOM VS. SNK 2」

ポケットファイター

燃えろ!
ジャスティス学園

原型制作 濱崎 剛
1/6スケール 西村キヌコレクション GIRL-FIGHTING
4,800円(税込)

アルカディ屋

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店！

今月の読者割引番号コード **362221**

ご利用期間2009年8月29日午前10時まで

黒に染まるぜ

白き裁きを

©2009 EXAMU Inc.
※画像はイメージです。

●デモンブライド
黒に染まるぜ
商品コード　073001

●デモンブライド
白き裁きを
商品コード　073002

商品コード　073002
販売価格　**3,500**円[税込]
■発売日2009年9月予定
■サイズ：S／M／L／LL（計4種）

『デモンブライド』の皇久遠と天羽零彗の名セリフをモチーフにしたTシャツを、開発メーカー「エクサム」とコラボして製品化が実現！　キミは久遠と零彗、どちらを選ぶ!?　受注締切は9月上旬予定！

●3WAY仕様 フェイクレザートートバッグ
商品コード　073006
販売価格　**3,990**円[税込]
※読者割引対象

ブルー、ブラック、ホワイト、キャメル、レッド、コーヒー、オレンジ、シルバー

発売間近だ!!

●三国志大戦３　猛き鳳凰の天翔 オフィシャルカードバインダー追加リフィルセット DX版
商品コード　073004
販売価格　**8,190**円[税込]

追加リフィル	18枚
リフィル穴埋め用カード	40枚
インデックス（縦リフィル用）	21枚
データリスト	1冊28P
トップローダー　鳳凰箔押し	6枚入り
デッキケースBOX 78mm x 100mm x 210mm	
EXカード	
収納箱	
専用カードバインダー（DX版のみ付属します）	

©SEGA
※写真はイメージです。

君の1票が決めたTシャツ4種・受注締切迫る！

前号で発表したTシャツの投票結果から、4種のTシャツの販売が決定！　サイズ、カラーバリエーションは各5種ずつ定番色＋αを用意しているので、HPで確認してほしい！

●I Love AC Tシャツ

●Insert Coin(s) Tシャツ

●ARCADIA Ver.3 Tシャツ

●GAMEST -original- Tシャツ
※予約締切日：2009年8月10日
8月下旬お届け予定

商品コード
073003
販売価格
各**2,900**円
[税込]

スーパースィープの新譜5種そろい踏み！

●スペースインベーダーエクストリーム2 オーディオエレメント
販売価格
2,625円[税込]

●トラブル☆ウィッチーズAC -アマルガムの娘たち- サウンドトラック
販売価格
2,625円[税込]

●RADIRGY NOAH original soundtrack -GOOD BYE-
販売価格
2,625円[税込]

●Chaos Field original soundtrack -Oldie But GoodiE -
販売価格
2,625円[税込]

●ヴァイオリンで弾いてみた ep2 魔王の逆襲／スクリームの人
販売価格
1,575円[税込]

商品コード　073005

ほかにも商品を多数ご用意！詳しくはWebか携帯から!!
携帯からアクセス　各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください
PCからアクセス　http://ebten.jp/
お支払い方法
1 クレジットカード［手数料なし］
2 代金引き換え払い［手数料アリ］

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

カイゼルちくわ：P093-095（CMYK、水着特集）
田渕健康：P096（銅雀台、悠車ギルド、プレイ部）
げっつ☆先生:P097-100（グレースケール、大瀑布）

暑い、と言うたびに体感温度が上がる、そんな言霊飛び交う猛暑も本番。むしろ熱い一筆で暑さを忘れる、というくらいヒート☆アップな投稿名作の数々をご紹介する殿堂、それが当「A-Fro」なのですよ!

今月のACE!

（福岡県　武術師某さん）

今月のA-Froも、アーケードゲームのカラーイラスト投稿をご紹介する「アフロCMYK」から開幕! 今月は工芸部にも動きが!?

（東京都　出雲史樹さん）
☆AC版でも神秘的だったオフィーリア嬢。『PM』は家庭用も魅力的キャラ山盛りです!

（富山県　ナナメ猫君）
Ⓗ冷たく輝く、月の斬影。『XII』の衣装は大好評ですな!

（熊本県　カレー王ニシガメ君）
☆夏のリゾートにテロ発生!?
問:この軍団の名を答えィ!!

（熊本県　グライフ君）
Ⓗ知人の『斑鳩』全一記念絵とのこと。スコアラーましこ氏のご健闘に、祝!

（神奈川県　睦姫さん）
☆『マジアカ』枠から転載の1枚。魚マジベには少々きつい季節?

（新潟県　うなばら依吹さん）
☆墓場の夜は神秘のるつぼ? 不思議な夜とともに、涼しさを。

（大阪府　山田良太君）
☆短冊は鍵盤、天の川は譜面。七夕の空、奏でる音やいかに?

（兵庫県　アルルハイジさん）
☆ついに『ギタドラ』も10周年! 実は本誌と同い年なんですよ!

（大分県　AKさん）
☆『アヴァ鍵』では、夏＝メガジョー。ユー、ケルピーで通り過ぎておやり!

（千葉県
スーパーバーザム君）
☆原色×ロックは夏の顔。燃えて熱さもフッ飛ぶ展開!

（埼玉県　ヨネヌマさん）
Ⓗ暑気に負けないラブ熱!? 勉学に恋に、学生は大変ッ!

アフロ工芸部

アーケードゲーム関連の造形物を、写真等でご披露いただく当コーナー。今月はお二方からの投稿が寄せられ、部活動の今後がますます楽しみになって参りましたッ!

（高知県　むろとみさき君）
☆彩色の工夫で、トヨタ・セリカがエグゼリカ風に……SG（シケギャグ）など無いッ!!（逃）

（茨城県　ボルシチさん）
☆前回いただいたドラグノフマトリョーシカが、アリサ嬢とのコラボで新生! ロシアンアートの力……実に見事ッ!

（鹿児島県　さりぴさん）
Ⓗ同じ花火がドンと咲く、同じ空の下で十人十色。こんなに粋な夏の夜、楽しまなくちゃ損ばかり!

A-Fro回覧板　答えはモーデン軍じゃなくてプトレマイック・アーミー、とこっそり解答を出しつつご案内です。作品にⒶマークが付いている担当をうならせた投稿者の方には、A-Fro特製図書カードを進呈中です! また、担当からのコメントの頭にⒽマークがある人はHPをお持ちで、本誌WEBサイトに1ヶ月間リンクを設けておりますぞ! URL：http://arcadiamagazine.com

A-Fro回覧板　時々突発的にお届けするA-Fro初心者用専門用語解説、今回は「TKB条例」の巻ーッ(エア歓声)。本条例によりTKBすなわちティクビが見える、あるいは服に透けているイラストは、本誌では倫理委員会の審査で掲載不可となっちゃうのです！　同様に、足の付け根付近やおシリ付近の描写にも倫理委員会の黒服の人たち(誰?)は厳しいので、覚えておくといいだろふ。

復活祭！

ブレイブルーイラストコンテスト

先日開催されたブレイブルーイラストコンテストにて、惜しくも入賞を逃したものの、埋もれさせるにはもったいない力作をここに大復活！

（山口県　H・T君）
☆統制の下に隠していた、混迷の貌。
これから先の動向が気になる二人です。

（福井県　真田蛍閃さん）
☆姉弟そろってホガラカな一時。
やっぱり平和が一番ですなー。

（東京都　菜摘.kuさん）
☆アーク名物のコスプレ少女！
今回のCDジャケットにも欲しかった？

（熊本県　つむじなかと君）
☆なんという力技ニャス！
これはこれでアリのような気も…。

世界虚空情報統制機関

（岐阜県　takanonさん）
☆様々なカルマが詰め込まれた……
それが統制機構なのです。

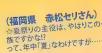
（兵庫県　人馬さん）
☆今後の物語の鍵を握るであろう三名。
それぞれの宿命は次回作へ！

（広島県　るうやさん）
☆イラスト人気はトップレベルだったタオカカ。
実は描きやすい？（笑）

待望のバージョンUP！

釣瓶台ダイナマイト

と、殿ーッ！　衝撃のニューバージョンをご覧になりましたか!?　嵐が来そうな予感ですな～！

（福岡県　赤松セリさん）
☆夏祭りの主役は、やはりこの一族ですかな!?
って、年中「夏」なわけですが……。

（福島県　堺幸四郎さん）
☆この親あってこの子あり！
勢いづいたら止まらない血筋ですな！

（埼玉県　桜月ここあさん）
☆おお、可憐でござる！　自動で踊る舞姫人形が欲しいですな～。

ニューバージョンとともに復活

車輪ギルド

4thエクスパンションの登場とともに、再び盛り上がりを見せる『EW』。当ギルドも闘いをサポート！

（北海道　道化師りじさん）
☆死は終わりではなく、始まりなのです。
当教団が、そのお手伝いを致します。

（宮城県　はるかさん）
☆先輩たちを乗り越えて、飛竜騎士団の未来を担え！
問題は、その先輩たちが続々と排出停止になってしまったと……。

（東京都　なつべそさん）
☆いつもは凛々しい男装の麗人ですが、こうして見るとかわゆいエキナシアさん。ドレス姿も見たい？

（神奈川県　ギスカル君）
☆しかし黒熊団とはよい名前っぺれ～。団員のホフスさんの名前にも親近感を禁じ得ない。

A-Fro回覧板　今回はブレイブルーイラストコンテスト、復活大会を開催してみましたがいかがだったでしょうか？　まだまだ載せたい力作はあったのですが、ページの都合で惜しくもここまで！　参加していただいた皆様、ありがとうございました！　さて、コーナー別投稿では、新エキスパンション登場となった『悠久の車輪』が勢いづいてます！　新カードの破天荒さが光る、『三国志大戦』の投稿情勢にも注目です！

アフログレースケール。

モノクロイラストから、日々のゲセン雑記まで。モノクロ読者投稿コーナー、グレスケが始まりまっせ〜。夏マサカリ（切れ味よさげ）の暑さなんかに、負けるな！　負けんどーッ!!

（福岡県　武術師某さん）

（東京都　久まこもホスィ QQQ君）
☆ド肝を抜かれたまさかのコラボ。アフロで大手を振って咲絵が描けるってもんだ！

いつも通りのゲーセンで……？

友達をゲーセンで待っていたときのことです。ご飯を食べてコミュニケーションノートも書いたりしたのですが、まだ少しあまっている時間。そこでダブルプレイの練習をしようと思い『DDR』へ。その日はサンダルだったのですが、それを脱いで裸足でプレイ。や、本来ダメなのは分かってます（苦笑）。だれも音ゲーコーナーにはいなかったので、まったりと遊んでいました。

すると3歳くらいの女の子がやってきて、右手に持っていたらしい何かを右端のパネルの上へと放り投げました。何だろうと思い見てみると、カナブンとカメムシでした。しかしそれらをどかす時間もなく、そのまま虫を踏まないようにしながら踊って何とかクリア。曲が終わると同時に女の子は虫を回収してました。

『DDR』が終わって店内をうろうろしてると、その女の子はドラムスティックで弟をたたいたり、ギターを落としたりと数々のクラッシャーなことをしでかして去っていきました。子供って怖いよぉぉぉ（汗）。

ちなみにこの子の親は、父母そろって『麻雀格闘倶楽部』を打ってました。親よ……。

（静岡県　桜井ハズキさん）Ⓐ

☆グムー、恐るべしちびっ子！　キャミィもクリビツの、リアル幼さゆえの残酷さ。親が夢中で気が付かない、そんな状況をここ数年頻繁に見かける気が。これは近代ゲセの問題点かも。最終的にこの子は、自動ドアに挟まったトコを店員さんに助けられたらしいです。波乱万丈。

以前にファランのアイテムカスタマイズのホームランバットが珍しくあたった時の話。

個人的にはあたってめっちゃうれしかったけど、周りで見ている人からは笑いの声が。あの、「カキーン」という音が原因か！　ファランがいつの間にかお笑いキャラに!?

それでも『鉄拳6BR』でもファランを使い続けます！

（大阪府　オリエンタルさん）

☆スバラシス！　キャラ愛に勝るものなど、この世界には無いっポイ！

（沖縄県　くろさん）
☆任侠ニャミ、満を持しての大登場！　その切っ先で、咲かしてみせます紅い華

（東京都　白菊ひつじさん）
☆瞳に映るもの、見えているはずだったもの。二人の運命は狂い、すれ違い始める……。

Not ふんどし部 スイム着クラブ

水着特集はカラーだけじゃあないのだぜ！　5割がふんどしなのはナイショだぞ。

（埼玉県　めもる伍長さん）
☆水着特集とは、かくありき。ドシフンに押されている場合じゃないのです。

（新潟県　葛篭きりやさん）
☆チチカカの熱さにジズのクールさが心地よい夏！　とりあえずディアマンテ様にはノータッチの方向で。

グレスケ大遠征 宇宙刑事ギジン

なぜかモノクロ擬人化イラストが大量に押し寄せた今月は、宇宙刑事がグレスケに殴り込みまくり！

（愛知県　御影道行君）
☆ホイズンとヒューゴーみたいな関係で、はやたがメインになったりして。

（島根県　ヤングムーン君）
☆擬人というか中身？　でもアレックスを擬人化したら、きっとこうでしょう！　てか、実はエロス村宛てなんですが。ゲエーッ!?

（茨城県　ボルシチさん）
☆まさかの擬人化プリセルアラクネ。こ、こいつぁなかなかのインパクツだ……。

A・Fro回覧板 アフロクレースケール。では、皆様からの文章ネタを大募集しております！　次号より始まるつもり満々の"A-Fro THE くえすちょん"をはじめ、100ページの"Sake The アフロ"内でとりあえずやってみることにした（失言）騎劇レポートなど、ドシドシ送ってきてちょんまげ！　そのほか、ゲーセンデビュー話コーナー"ACアブダクション☆"などでも投稿は常時受け付けておりまーす。

（千葉県　会田惣君）
☆夜の市街地を駆け抜ける漆黒のマシン。実は変形機能も完備です、その名もインターグレイ！

加速するイキオイ！ 電光アカツキ技研

アフロ内でのイキオイが、ますます加速しまくりな『アカツキ』。グレスケでも技術を研究じゃあーッ！

（東京都　大沼由実さん）
☆もはや伝説となった風味な、No.109での戦車ブリス。今回は一気に5人が餌食……、いやさブリスの魔法に。

（大阪府　ムンク園山さん）
☆以前、友人と秋葉原へ行ったときに思いついたそうです。うーんうーん、思い出が……重いで！　ゲゼルばんざーい！

ゲーマーが故にもの思う日常

某ホビー誌の懸賞で、バンプレストのプライズグッズ「騎馬武者伝　リアルタイプフィギュア」をセットで当てました（わーい！）。武者精太の十文字槍が"それっぽい"ので、早速『婆娑羅2』ごっこ（爆笑）をやって遊んでます。
「よお、かかってきな！　遠慮は無用だぜ！」
「時勢が見えてねえのか？　あんたら！」
「どっちが強いか勝負しようぜ！」
「うおりゃぁぁぁぁぁ！　この攻撃を受けてみな！」
……また『婆娑羅』シリーズ、やりたいなあ。

（富山県　山田無識庵道楽斎君）

☆おおう、こいつぁ「度あんばいの良い十文字槍を見つけましたなあ！　強風の日に屋外で大火力のライターを使用して『ラスリゾ』ごっこなんかもできるかも。危険なのでしませんが。

安野はるなさんのように投げキャラ使いの女性ゲーマーって、実際に見たことないなぁ。いたらホレちゃうかも？

（千葉県　桃源☆郷君）

☆たしかに好きこのんでワザワザ髭面のおっさんを使うギャルもそうそういまい。……今さらながら、なぜ投げキャラは9割はおっさんなのだろうか！　まあ、そっちの方が説得力がある気もしますが（解決）。

（青森県　水玉うるるさん）
☆ビバー人点描祭り！　おみごとっ！
耳をすませばホラ、森の鼓動が聴こえてきます。

幻のタイトルウォンテッド！

ゲーセンで本場の『アルティメットエコロジー（ローリングスイッチ使用）』をプレイしてみたいよう。ボタン使用のはやったことあるけど、それじゃデモプレイみたいにレーザーソードをウニョウニョできないんだよぅ。と言いますか、恥ずかしながらローリングスイッチ版って見たことないんですよ……。

（埼玉県　ケロパス君）

☆確かにボタン版は見たことありますが、そもそもローリングスイッチ版は存在しないのではないか説。ひょっとしたらNo.110の猛者通信で触れられていたように、一部地域だけに存在してたりして？　既にボタン版の時点でかなりレアだと思いますが、見かけた方は是非ご一報を！

（福島県　森園泉さん）
☆知らない人も、見かけたらオススメです。
今やっても斬新なシステムのハズ！

（愛知県　バクレツ丸さん）
☆『式神2』Ver.金さん。かつてここまでニコニコな彼を見たことがあっただろうかっ!?

A・Fro回覧板 【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

A-Fro漫画道場

アーケードゲームの漫画とシケったギャグが交錯する！ 逆の意味でファンタジーならどこにも負けてねえです。逆の意味で！

アルカディア大瀑布

アイドル奮闘記からフェロモンコーナー、果ては瀑布リスペクトまで。ここが御意見無用の番外地！

（東京都　ゲコゲさとる君）
Ⓗ 1コマ目から間違っている気がした。そんなあなたはまだ引き返せるかも！

（福岡県　赤松セリさん）
☆大丈夫！ キテレツのメガネを極端にすれば、こんな感じに……なんないか！

（大阪府　作左君）Ⓐ
☆時は止まり、そしてまた動き出す。これでシャドルーもあと3日間は安泰。

（熊本県　エレ金哲君）
☆その時、蒼き髪の少女は確かに空を飛んだ……。炸裂タイガーキックの巻、完。

（奈良県　てつみん君）
☆破壊力なら負けてません。むしろスパイラルっぷりで勝ってる説。

（神奈川県　Ken君）
☆5割家庭用なネタだけど、見てみたい……。ACTやSTGタイトルが豊富なだけに、侮りがたし。

（長野県　まっきーさん）
☆現実にあったらゴイスですが、そんなりシアに乾杯！ チーン。

たたかう☆アイドル ギンザドリルZ G闘劇予告編

次号はいよいよSG闘劇！ 今のうちに寒さ対策をしておくといいだろう。

（長野県　LEG君）
☆日々精進のアイドルユニット、ギンドリ。グーテンモルゲンはあいさつの単語だぞ！

（東京都　良月君）
☆早速洗礼。ひゃっほ〜う！ ゲセでもこの二人、ていうかダンが使いたいなあ……。

（新潟県　佐倉信士君）
☆ヌッパアア、目線が、目線が悲しい！ もはや過去の話だとでも言うのかい？

（山口県　水縹ロコさん）
☆いにしえより格闘ゲームにおける忍者の扱いはおおむねそんな感じなので、仕方のないことなのでゴザルよ。ナヌッ!?

A・Fro回覧板 【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！ ○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】 カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。 推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。 セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

お色気禁猟区

ゲルエロス村

おんなのこは魔法でつくられたの☆ならばそのマジックを開放しちゃえばいいじゃない! という有様。

(福島県 アラクノフォビ子さん)
☆エロスなオーラでサキュバスに勝てると思って? 200年早いのよ、出なおしておいで。

(奈良県 津宮伽月君)
Ⓗ 布面積とアフ倫とのせめぎ合いこそがエロス村の見どころ、と言ってから、そんなことではダメだろうと猛省する昨今。

薄布フリーダム

風よ吹け、腰に踊れ薄布よ! 近ごろすっかり老若男女問わなくなってきたふんどし部へようこそ。

(静岡県 赤松セリ様に便乗! あいのさん)
☆ハガキ裏より、赤松さんに申し訳ございませんでしたとのこと。すごいよ、ふんどし部!

(長野県 セドリィ大橋さん)
☆こうしてまたひとり、ふんどしの世界に足を踏み入れた漢が生まれたという。

女体化もしくは男体化

ブリセル大作戦

これまでのあらすじ。男キャラを女子にするのがブリセルで、女キャラを男子にするのが逆ブリだった。

(神奈川県 睦姫さん)
☆ユウ美とラス子は今日も仲良く魔法のお勉強。……自分で言っといてラスプーチンを想像したのは秘密。

(青森県 陸さん)
☆春夏秋冬、極卒ちゃんはいつもココにいる! 一緒に海へ行っても、沈めないでください。

(熊本県 聖さん)
☆今月の逆ブリその1、ノエ夫くん。フンイキ的に『GGXX』の闇慈っぽいキャラになるのかなあ?

(三重県 『Hijiri様へ』那弥さん)
Ⓗ 今月の逆ブリその2&ブリその3。コンセプトは、兄妹。仲良きことは美しきことかな。ビバ!

夏のある日、スノーボーダーたちが静かな湖畔へと集まったという。セガが放つ話題のネットワークアクション『ボーダー部レイク』、2009年稼動予定!

(神奈川県 菫凛花丸さん)

(愛知県 白華さん)

(奈良県 てつみん君)

(福岡県 皐月トミィさん)

(大阪府 ムンク山さん)

(沖縄県 トルコブルー君)

Shake The アフロヅ

げっつ ウズウズそわそわ。
ちくわ バレバレで落ち着きがない音を放っとるがどうしたね。
げっつ 何言ってんですか! よろっと(方言)闘劇決勝ですよ!?
ケソ あと2週間、確かに楽しみではあるのぜ!
ちくわ そう言えばゲツリは闘劇予選で電子金Edyを使ったらしいのう。
げっつ チームメンバー全員使い方が分からず、途方に暮れたのが現状です。
ケソ ム、そんな闘劇関連のレポートを募集すると面白い気が!
ちくわ 決勝、予選問わず聞いてみたい話ではあるなあ。
尾崎 募集の前に貴様らが原稿上げんかーい!
アフロヅ 返す言葉もありゃしねえ!

A・Fro回覧板 次回の締め切りは**8月17日(月)必着!** 応募要項は98ページ〜99ページの欄外を参照してくだされ!! 各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

二人はお互いのゲームの思い出を語り合ったのですあります

杏野（以下あ）：一回目は倉持結香っていう事務所の子と出場したんですけど、二回目から回転王さんが出て下さるって聞いてびっくりしました。
回転王（以下か）：そうだね。
あ：どれくらいやってるんですか？
か：12年くらいかなあ。
あ：格闘ゲームにハマるきっかけってあります？
か：学校が終わって放課後に、よく昔あったような駄菓子屋のゲームコーナーみたいな所で、友達とたまってるわけだよ。それでそういう所でもその中でうまい人がいて、当時ストZEROとかがはやっていたんだけど、プレイしても負けるんだよね。それこそ「波動拳撃ったのを見て跳び込んだら昇龍拳で落とされる」みたいな基本的なところで負けて。「どうすれば勝てるのかな？」って考えて。まともにゲームを「考え」始めたのはその辺りかな。
あ：同級生の中でも格ゲーってはやってましたか？
か：当時はすごかったね。
あ：おおっ！　詳しく知りたいです！
か：新作ゲームもどんどん出てたし、稼動したその日は長蛇の列でプレイしてたって感じだね。
あ：初めてストリートファイターシリーズでやったゲームって何ですか？
か：それはストⅡだね。
あ：初代ストⅡ？　すご〜い。私まだ幼稚園だ〜。
か：真面目に対戦をやり始めたのはストZEROのころだけど、すごく小さいときから親の買い物に付いていったデパートの屋上みたいなゲーセンで餓狼伝説を一人でやってて……。
あ：それって小学校の低学年とかですか？
か：そう。それである日行ってみたら、それまで餓狼伝説の周りに居た人が全然居なくなって、店の奥に山のような人だかりが。そこにはストⅡがあったんだよね。で、そこでやったのが初めてだね。で、ゲーセンでやっててもこのゲームが何をすれば勝てるのか全然分からなくて、スーパーファミコン版を買って家でずっとプレイしてたね。
あ：なるほど。で、ストⅣがアーケードでもコンシューマー版でも出てるじゃないですか。で、最近闘劇予選でストⅣで出るまでにプレイしてましたか？闘劇予選で私と組んで出場するのが決まる前からプレイしてたのかなと思って。
か：アーケードで出てすぐ始めたよ。キャラ選びの時点から「だれにしようかな」って考えて……。
あ：今までのシリーズとはまた変わってますからね。
か：そうそう。スパⅡXをプレイしていたときはバルログを使っていたのよ。
あ：へ〜。バルログって難しそうですよね。
か：（笑）。で、歩いて投げるとか、動くのが速いキャラが好きで使いやすくて。で、ストⅣでも最初はバルログだったんだけど、何か違うなと思って。で、だれなら勝てるのかなって思ってフォルテならいやらしい動きもできるし勝てるかもって思って。
あ：あのキャラ相手にすると何をされてるのか分からないんですよ！　めくりとかも早いし……。でも今回キャラを変えてもこれだけ強いじゃないですか。やっぱりゲームって、やってる年数分だけ体が覚えているってことでしょうか？
か：うーん、ゲームに触れる時間は多ければ多いほどもちろん良いんだけど、大事なのは密度かな。その密度が濃くできる人っていうのはゲームのシステムが分かってる人なのね。システムが分かっていれば無駄なことをしないから、結果として密度が濃くなる。少ない時間で濃い練習ができる。
あ：ただ、アーケードゲームだとコンシューマー機と違って時間が限られてるじゃないですか。そういうときはどうやって学ぶんですか？
か：漠然と対戦をしないことだね。負けるにしても何で負けたのかっていうのを絶対に考えて、連続でプレイをしないようにする。負けてアツくなってそのままやっても良くはないから。ここで何をするのかっていうのを、自分がやりたいようにやってるだけではうまくならないから。
あ：そうですね。それは意識するようになりました。そして何かが見えてきましたし。でも、そういうのって周りから教えてもらえるんですか？
か：教えてもらえるときもあるけど、基本的には自分で気付くしかない。
あ：それ分かります！　映画でもなんでも興味の無いものは見せられても結局覚えていないんですよね。
か：そのときに自分に必要なことと、人が与えてくれることって必ずしも一致しないしね。教えてくれる人が正しいときもあれば、その人の主観で言うときもある。だからそれを鵜呑みにするわけにもいかない。そういうのの取捨選択をするのも、結局自身の経験っていうのが必要になってくるんだよね。
あ：うんうん。最後は自分を信じること。
か：だから逆にガードをしたくないっていうのが根底にあるならば、それを大事に育ててそういうスタイルを確立するのも強くなるための方法ではある。
あ：なるほど〜。来年は私も自分のスタイルを育てて、勝てるようにがんばろう！
か：そうだね。ずっと積み重ねが大事。毎週大会に出るくらいじゃないと。
あ：すごい世界ですね、芸能界と似ていると思います。芸能界も毎日自分で自分を磨いていないとあっという間に居なくなってしまう。はるなは、共演者に異常といわれるほど事前に台本に書き込みをします。先日はスピードワゴンの小沢さんに、そんなことをするのはエドはるみさんくらいだよ（笑）。と言われました。
か：その気持ちが勝利につながります！
あ：本日はありがとうございました！
か：ありがとうございました。

イラスト：倉持結香

回転王

杏野はるな

ストリートファイター20周年、KOF15周年と、そのつど荒波に揉まれている(株)トリステルであるが、今年は『ジョー&マックリターンズ』の10周年であることは忘れてよい。あと、不動産屋は放送免許返すべき。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物なぞ

まさ
うっかり想定科学に興味を持ったばっかりに、雪崩式に猟奇事件に巻き込まれてみるだアーッ！ 現在、脱KKYプロジェクト1カ月継続ちう。

ケソ
きっとこれは2周目の世界の話だYO！ と鼻汁ジュビルスで語るも、替之字元帥邸の週一ドラフト大会では万年最下位の座を独走している。

タキョス
アルカテ編集にして猛者通信担当。闘劇を前にてんてこ舞いな上に、今回の取材もダップセが遅れてきやがったおかげで、俺の怒りは有頂天になった。

FISH ON：01

通りすがりの仮面ダップセだ！

Ride the Wind.

まさ　まずは一本！（デッキをシャッフルするフリをしつつ鼻息荒く）

ケソ　その顔、なにか訴えたきことがあるように存じられるが、いかがな了見でっしゃろ。

まさ　先月の猛者を見て思ったのだがね、このページの小見出し（本文の頭についてる大きい文字ダヨ！）の書体に一言申したい。

ケソ　ん？　ごくフツーのフォントですよね。どうかしたんですか？

まさ　我思うに、もう少しゴージャウスにしてもいいと思うがどうか。「猛者だからいいや」と安いフォントを使ってるのではないかとの疑惑を持たざるを得ない！

タキョス　フォントに安いも高いもねえよ。せっかくデザイナーさんが決めてくれたのに、細けぇことでイチャモン付けんなよ！

まさ　しゃ、しゃっせん！　このフォントでようがすようがす。

タキョス　分かればいいんだ。それはそうと、今回のモセルだがな。

ケソ　ハイッ！『戦場の絆』が入ってる筐体「p.o.d」に『ドリームクラブ』を移植して、ふいんき（誤）満点のウッハリ空間を作ってもらうべくバンナムへ直訴に行きましょうよ！

まさ　ンン～グッアイディ～ア。丁度先日、D3パブリッシャーはバンナムの子会社になったことだしな。密閉空間でインタラクティブ飲酒状態になってみたいもんじゃわい。フェフェフェ。

タキョス　だれが許すんだよそんな企画。んで、今回の猛者なんだけどよ、久しぶりにロケテにでも出かけてみようと思うんだがどうよ？

まさ　ホフム。ロケテストか……猛者で行くのは実に『アヴァ鍵』のとき以来さな。

ケソ　その前には『婆娑羅2』のロケテにも行ったような気が……。いまやバサラといえば「レッツパーリィ！」の方になってますが。

電気街通りに面した秋葉原ギーゴが今回の舞台。三階にちゃんと『三国志大戦』の筐体を置くなど、小粋なネタもしっかり遵守している。

タキョス　今回行くロケテは『ボーダーブレイク』だ。この夏の話題作にして、ちょーど今、全国一斉ロケテストをやってんだよ（6月末現在）。

ケソ　いいいい行きたし！『ボブレク』っつったら本年度最強の話題作だじぇ！　オイドンもブラスト・ランネルに乗らせてつかあさい！

タキョス　なんで半端な略し方してんだよ。せめて『ボダブレ』だろ。

まさ　我は『ボブレ』一択さね。して、場所はどこかね。

タキョス　ウチの編集部からなら、秋葉原ギーゴが一番近えかな。電話しとくから、明日の18:00に秋ギ前に集合な。遅れたらリーダー超必版のビッグフォールグリフォンをくらわすからな。

ダップセ　ヤー。

FISH ON：02

余命一カ月のルーキーズ

Jack to the metro.

タキョス　……んで、あんだけ念を押したのにノコノコ遅刻してくるたぁ、命いらんわけビキビキッ!?

ケソ　あわ、あわわ。僕は自由が丘（トリスター所在地）から秋葉原に行くには、大井町経由で京浜東北線を使った方がいいって言ったのに、マセルが「いや、目黒線が絶対早い（キリッ！）」って主張したんすよ！　えぐっえぐっ。

まさ　ま、そんな日もある。

タキョス　ねえよ！　遅刻した分は原稿料からさっ引いとくから、来月の稿料明細を見てほえ面かきやがれよ貴様ら。

まさ　あああんまりだァァァ～。

ケソ　ところで秋葉ギーゴといえば、筐体の下に落としてしまったお金を店員の方が超一生懸命取ってくれたり、UFOキャッチェルで出口に引っかかった景品をオマケしてくれたりとの神対応が、田渕家で高い評価を得ている店舗でありますよ。

タキョス　駅から近いっつーこともあるし、秋葉降りたらまずこの店を覗くよな。俺的にはカードゲームや大型筐体はギーゴ、『バーチャ』など対戦格闘はクラブセガって感じで棲み分けしてるけどよ。

まさ　それはそうと、肝心の『ボブレ』はどこに置いてあるのかね君。

今回のロケテストでは4台1セットで設置されており、外部の大型モニターにプレイの様子が映し出されていた。

タキョス　ここの6階だよ。ちなみに、AOUショーの直後にもロケテストをやったんだけどよ、そんときは期間が短かったせいもあって、1プレイ2時間待ちとかザラだったみてえだな。

ケソ　はわわ！　2時間待ちとかゆって、『勇者30』なら待ち時間に240回もクリアできるじゃん。

タキョス　ロケテストに集まるプレイヤーの人数は、ゲームの期待値の高さに比例するからな。それだけ『ボーダーブレイク』が注目されてるってこったろ。んじゃ、早速行ってみようぜ。

～移動→到着～

まさ　おお、『ボブレ』にノズブレな若者がぐっちゃらーとひしめいておるな。なかなか盛況ではないか。

ケソ　秋葉原ギーゴには4台の筐体が設置されてるんですね。

タキョス　えーと、今の待ち時間は1時間ほどか。おら、お前らもICカードを買ってこいよ。ロケテ版のカードは製品版へと引き継げるらしいからな。今のうちから作っておくのが賢い選択だな。

ケソ　あれ？　ICカードは一日で売ってもらえる制限が決まってるのか。「今日は100枚まで」って書いてありますね。

まさ　どれ、早速1枚所望するか。

謎の声　1枚なんざ生ぬるい！「100枚全部ください」とか言ってみるがいい！

ダップセ　フー!?

ロケテスト現場では、ICカードの販売数が決められていた。この日は100枚用意されていたとのこと。買い占めるのは無理難。

『ボーダーブレイク』って何じゃろ?

西暦21XX年。エネルギー不足がシャレにならなくなった人類は解決策を宇宙に求めたが、新資源を巡って人類は二つに別れてしまい、二足歩行型汎用兵器「ブラスト・ランナー」に乗って武力衝突してみるか！　というのが大まかなお話。セガのお家芸ともいえるロボットアクションゲームで、ネットワークを使った最大10対10の対戦ができるのが最大の特徴。ブラスト・ランナーは強襲、重火力、狙撃、支援の4タイプに大別することができ、それぞれのタイプに合わせた行動を取るといい。9月ごろには全国のゲームセンターにお目見えするZO。

ブラスト・ランナーのカスタマイズバリエーションは実に多種多様。手に入れた素材を合成することで、さまざまな追加パーツを入手することが可能なんだぜ！

なんといっても最大の特徴は、10on10で繰り広げるかつて無い規模の20人対戦！　僚機と敵機が入り乱れる戦場で、君は生き残ることができたりできなかったりする。

FISH ON : 03

スパルタンな我ら

Kensaku Engine.

まさ　なんだ。だれかと思ったらセーガー（声：初音ミク）広報の「ケンサク西村」じゃ、あ、ねえかあ。

西村　ダップセが店を荒らしに来ると聞いて、あわてて阻止に来ましたよ。

ケソ　これ幸いに聞くけどどうなのよ。『ボーダーブレイク』のロケテは盛り上がってるわけ？

西村　そりゃもちろん！　なんせ『ボーダーブレイク』はこの秋のセガのイチ押しタイトルだし、新基板「RINGEDGE」第一弾だからね。今回のロケテストは全国25店舗で同時開催して、発売に向けていろいろ調整しているところなのさ！

タキョス　やっぱさあ、ネットワークゲームだから、回線状況のテストや同期落ちしねえかとか、その辺のチェックも大変なんだろ？

西村　それもありますけど、やはり気になるのは「お客様がどのように遊んでくれて、何を求めてるのか」を確認することだね。今回は結構新しい試みを入れてるんで、ユーザーの皆さんがどう反応するかも楽しみなんだ。例えば、GP（ゲームポイント）を購入することで、毎回必ず決まった時間遊べるとか、プレイヤーは毎回、ランダムにマッチングされるとかね。

ケソ　ん？　それってどういうこと？

西村　プレイヤーは腕前に応じてクラス別にマッチングされるんだけど、任意のプレイヤーと一緒にプレイすることはできないんだよ。毎回、知らないプレイヤーたちとチームを組み、その上で自分の役割を理解して立ち回ってもらうというシステムになってるわけ。要は、周囲の空気を読んで、自分のポジションを瞬時に理解するってところかな。

タキョス　同じ店で隣のプレイヤーと同時に始めても、同じ戦場でプレイできるわけではないんだな。

西村　チームを組んでプレイするのも楽しいんだけど、1プレイごとに違った戦場、違うチームメイトで戦うのも面白いと思いますよ。

タキョス　そうだなあ。一人でフラっとゲーセンに行って、気が向いたときに乱入できるのはいいな。俺はもともと集団行動は苦手だからよ。

西村　そういうスタンドプレーに走る方も、このゲームなら活躍の場が十分にあるかもしれないね（笑）。

まさ　ま、習うより慣れろさね。早速並んでやら！

←先日嫁さんをもらい、現在はセガ広報の大黒柱として八面六臂の活躍をするケンサク西村。2月に開催されたAOUショーでは『ボーダーブレイク』のステージイベントにて司会も務めた。

まさ　狙撃兵装が面白そうなので選んでみようと思うがどうか。
西村　最初は強襲兵装しか選べないっす。残念でした。
まさ　ふんぬぐるるるるるるる！
ケソ　だ、だれか店員さん呼んで!!

FISH ON : 04

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

～1時間後～

タキョス　で、どうだったよ。操作はちょいと複雑に感じるかもしれねえけど、案外サクサク動かせたろ？

ケソ　普段あんまFPSとかやんないから、演習で標的にスコープ合わせるのも一苦労でしたYO！

まさ　結構スピード感があるゲームなので、ノリと勢いでプレイしても楽しめそうな感じさね。

西村　じゃあ、遊んでもらったところで感想を聞こうか。発売バージョンの『ボーダーブレイク』に、何か反映させてもらいたいことはあるかい？

ケソ　ハイッ！　僕は3機のブラスト・ランナーが変形合体して『ブラストキング』になってほしいですッ！

西村　……んじゃ次。

まさ　我思うに、機体が一度破壊された後、中から『ダークエッジ』のゴライアスが出てきて、そのまま戦闘続行するといいのではと思った。

西村　……帰れよ。

ケソ　なんだいなんだい！　率直な願望を述べたのにさ！

西村　えーと、全国の『ボーダーブレイク』ファンの皆さん、上記の意見は絶対に作品に反映させませんのでご安心ください。

タキョス　ま、何にせよ発売前から盛り上がってくれるのはいいことさ。

まさ　ケソや、戦場でケンサクを見付けたら、二人がかりでひどい目に遭わしてやろうじゃ、あ、ねえかあ。

西村　返り討ちにしてくれるわ！　……って、そもそも二人は任意に組めないっつーの！

ケソ　あ。

（つづく）

陰我消滅編集便り

ども、アルミラージですなんちて。猛者担当のタキョスざんす。前号のシュー（略）ヒストリカの記事で「屠竜のパイロットは八指多課長ではないのか!?　アシ?」とのご指摘が、静岡県のREDさんから届きました。ワザワザ俺の携帯に（笑）。スンマセン、俺がニワカってことがバレちゃいました。関係者各位および読者の皆様には謹んでお詫びいたします。ちなみにSHO様は、夏に八郎遠征だそうです（俺は閑劇）。マジ妨害してぇ!!

猛者っ子通信

セにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたザセガ人の皆さんには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先
〒[illegible]-8431　東京都千代田 [illegible]

◎もしくは電子メールにて
アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

俺にゲーム

ブラウン管越しに飛び散る熱き汗

TEHKAN WORLD CUP
(1985:TEHKAN)

「スターフォース」(1984：TEHKAN)が誕生した翌年、現テクモから旧社名でリリースされたリアルサッカーゲームの金字塔。トラックボール＋1～2ボタンのシンプルな操作方法ながらも、トップビュー視点でピッチ上の選手たちをダイレクトに動かす感覚が秀逸。他に類を見ない独創的な操作感と、実際にプレイしたかのごとき疲労感も相まって、サッカーゲームの最高傑作と評するアーケーダーは決して少なくない。また、専用筐体での販売(改造キットあり)や操作テクニックが紹介された小冊子を付けるなど、当時としては斬新な要素が目白押し。その後、このシリーズ作品は、1998年までに同社が3タイトルをリリースしたが、初代を名作たらしめたトラックボールは撤廃。年代ナンバリングの続編タイトルは、レバー操作で完全な別モノといっても差し支えない。

今月の
ゲーム野郎——!
伊勢猫

[illegible]の説明：①下手なランニングよりもカロリーを消[illegible]に知識が必要③終盤戦はニュータイプ並④ステイ[illegible]ニック⑤クレジット数で時間増加

疲労度：120％（単位：％）
CPU難度：10点（MAX10点）
バナナ度：45°（単位：角度）

[illegible]となったゲーメストの後期に、[illegible]ラーか[illegible]攻略[illegible]転[illegible]アラフォー世代[illegible]自他ともに認める調べ＆数値マニアで、添付間違いなどの誤植に[illegible]ること多数。自宅ペットはもちろん[illegible]派。

人気漫画から始まった対戦ゲームとの出会い

近所の駄菓子屋や中古基盤業者が経営する10円ゲーセンで幼年期を過ごし、レゲーを学びながら順当にアーケーダー人生を歩んでいた忘れもしない昭和60年。あれは最新作のゲームを求めて、小田急沿線まで行動範囲を広げていた中学生時代のこと。いつもの遊び仲間たちと待ち合わせていた、いつもの50円ゲーセンで、リリース直後の「TEHKAN WORLD CUP」と初めて出会ったときの高揚感はいまでも強烈に記憶されている。当時、週刊少年誌で連載されていたマンガの影響もあって、少なからずサッカーに打ち込んでいた時期。見たこともないトラックボールの存在感は、そんな自分の興味を引くのに十分な存在だった。初日こそ慣れない操作に四苦八苦した覚えもあるが、そこは学習能力に長けた少年時代。数日後には、小冊子を片手に「バナナシュート（コーナーキック時に可能な特殊入力）」の出し方をアレコレと仲間内で研究。CPU戦がクリア可能になると、対人戦へ興味が向くのに時間はかからなかった。

それから数カ月、血豆もお構いなしで対戦に熱中したが、中学生では週に数プレイが精一杯。プレイ時間の短さもあって、基本的な操作テクニックを取得した時点でほかのゲームへ自然と興味も移っていった。

ハイスコアが取り持つ予期しなかった再会

"対戦ゲーム"といった言葉を思い出したのは、それから6年を経たスコア集計店でのこと。「ストII」(1991：CAPCOM)が鳴り物入りでリリースを開始。高校時代にハイスコア集計店の常連だった経緯もあり、町田の某店舗に社会人スコアラーとして通い詰めていたころの話だ。

とはいえ、まだ対戦よりCPU戦がはやっていた時期。泊まり込みが定番な自分を待っていたのは、個人所有の「TEHKAN WORLD CUP」との再会だった。家主からの呼びかけに即答で対戦を快諾。しかし、結果は知らないテクニックを使われ惨敗。チームやドリブル&キックの優劣すら知らない素人では当然な結果と言えよう。その後は、営業時間中は「ストII」でスコアを競い、閉店後に「THEKAN WORLD CUP」のテクニックを習得。勢いついでにライバル店へ遠征と称して通い詰めた。

これは後に知ることだが、町田といえば名の知れた強豪。対戦ゲームの熱意はいち早く「ストII」に流れたが、幸運にも磨き抜かれたテクニックを学ぶチャンスを得られたのだ。その経験と出会いは本当に得難いモノで、数年後に縁あってゲーメスト編集部へ転身。現在まで続くライター人生で、ゲーム攻略に対して望む姿勢を学ばせもらったとも思っている。

対人戦の楽しさを世に知らしめたリアル系サッカーゲームの決定版!

を凝らせろ!!

ゲーマーならベクタースキャンを体験せよ!

地響きと共に衝撃がやってきた

30年ほど前のゲームセンターの話。そのころのゲームセンターは店内で物を落とすと回収は困難というぐらいに暗かった。外からは店内の様子が伺えないようになっていることが多く、ドアを開けるのにはとても勇気が必要で、一種独特な空間になっていた。当時のゲームには宇宙もの、SF的設定のものが多く、自分もまたゲームセンターに未来や宇宙を感じ、非日常的な体験を求めていた。そんな当時のゲームセンターを思い浮かべてもらいたい。

当時の自分が衝撃をもって受け止めたのが、1980年稼動の「BATTLE ZONE」というゲームだ。

筐体はアップライト。バーチャロンのように2本の操縦桿が付いており、潜望鏡のようなスコープ部から覗き込んでプレイ、自機戦車を操縦し、敵CPUが操る戦車と対戦する。

当時のゲームセンターにおいてまず異彩を放っていたのは、筐体から響き渡る重低音だ。当時、低音を感じるゲームなど無かったが、「BATTLE ZONE」からは、戦車の走行音を意味するであろう重低音のノイズが、地鳴りのように放たれていた。あまりの低音の激しさに、筐体がビリビリと鳴っていたのを覚えている。自分がまず「BATTLE ZONE」に感じ入ったのはその点だ。

暗がりから覗いた光の世界

グラフィックも素晴らしかった。当時としては珍しい、ワイヤーフレームによる3D表現が非常に新鮮だった。「BATTLE ZONE」は、今のゲームと違って、ベクタースキャンという描画方式を採用していた。

斜線にギザギザが全く無く、動きなめらか。画面に圧倒的な説得力があった。イベントによく行く人なら、レーザー光で会場に絵を描く演出を見たことがあるかもしれないが、あれと同じ仕組みがゲーム筐体の中に仕込まれていた、そう考えてもらえば遠からずだろう。

ベクタースキャンで描かれた敵戦車、障害物、砲弾、遠景の火山。火口から放物線を描いて飛び出してくる岩石。世界は生気に溢れていた。

大事なのは当時のゲームセンターの暗がりだ。その暗がりが日常をシャットアウトしてくれ、スコープの向こうの「BATTLE ZONE」の世界に没頭させてくれた。いつの間にか操縦桿を力いっぱい操作し、1プレイ終わる頃には心身共に憔悴。あの体験は一生忘れないだろう。

1985年の新風営法施行以降ゲームセンターは明るくなり、社会に認められる存在になったが、それによって失ったものもあるなと、「BATTLE ZONE」を思い返してこぼすこともある。

自分にとってビデオゲームは「BATTLE ZONE」以上か否か、それだけだ!

BATTLEZONE

(1980:ATARI)

アタリが1980年にリリースした、一人称視点のシューティング。自機も敵機も戦車。障害物を避けながら、唯一の武器である主砲で敵を倒していく。描画方式として、現在主流のセーターを一列一列編むようにギザギザに描画していくラスタースキャン方式とは違う、あや取りのように点と点を結ぶ一筆書きで描画していくベクタースキャン方式を採用。「ASTEROIDS」(1979)、「STAR WARS」(1983) などベクタースキャン方式を採用した一連のビデオゲーム群の一つに数えられる。ベクタースキャン方式はハードウェア負荷が低く、当時のコンピュータの処理能力の水準においては、ラスタースキャン方式よりアニメーション表現の面で優位性があった。ベクタースキャン方式のゲームは80年代以降出ていないが、その独特な表現から、今でも根強いファンを持つ。

今月のゲーム野郎

ザンボット杉田

レーダーチャート説明:アステロイ度・ベクタースキャン方式としてのだいご味　バスブース度・魂を震わせる重低音　アルター度・価値観を変える衝撃度　現代通用度・主にゲーム性的な意味で　リアライズ度・未来が現実になった感

スキャンゲーなど、主流よりは傍流を愛するひねくれ者。この歳になって……が2パターンぐらいしか無い、貧しい

ウメハラコラム 道

前回は上達の秘けつの上級者編までをモリカワを中心にして語ってきた。いよいよ今回は超上級者編としてウメハラ自身の考えを中心に語っていくぞ。どうすればうまくなるのか？　じっくりと語ってもらおう!!

続・今月の質問

格ゲーで勝つのに必要な能力は入力の正確さ、反応速度、攻略スピード

ウメハラ（以下ウ）：前回言ってた作業を覚えるのが大事ってのは同意見だけど、当然その先があるわけじゃない。もし作業の精度だけで勝ち負けが決まるんだったら対戦型のゲームである必要は無いわけ。

モリカワ（以下モ）：はいはい。なるほど。

ウ：そこでだ。格ゲーで勝つのに必要な能力って、コマンド入力の正確さ、反応速度、攻略スピードの三つに分類できると思うのよ。

モ：確かにその三つは大事だね。

ウ：ね？　そんでさ、格ゲーって一言で言ってもいろいろあるじゃない。コマンドの正確さが何よりも重要なゲーム、ある一定の反応速度があると急激に勝率が上がるゲーム、プレイの幅が広く攻略で大きな差をつけられるゲーム。

モ：そうだね。

ウ：必要な能力がゲームによって変わるっていうのは格ゲーの大きな特徴だけど、俺が格ゲーで勝ってる人を観察すると、皆たまたまなんだよね。

モ：たまたま？

ウ：そう、たまたま。要するにその人の長所がたまたまそのゲームの特徴と噛み合っただけっつーこと。もちろんどれか一つだけの能力で勝てるほど甘くはないから、ほかの能力もそれなりには高いんだけどね。では逆にすべての格ゲーに有効な能力ってどんな能力だと思う？

モ：うーん、難しいなあ。多分技術論じゃなくて精神論でしょ？　負けを受け入れるとか、そういう事じゃなくて？

ウ：それも大事。だけどそれは姿勢の話でしょ。こうあるべきっていう。そうじゃなくて能力。

モ：うーん。ちょっと分からん。

すべての格闘ゲームで有効な能力それは相手の心理を理解すること

ウ：あ、そう。じゃあ俺の考えを言うと、対戦における人間の心理をどれだけ理解しているか。これだけはゲームを選ばない。

モ：フーム。それはこの行動に対して大多数の人間はこうする！　みたいな事？

ウ：それは基礎。前回のコラムでモリカワさんが説明してくれたけど中級者のように対戦を真剣に考えてない人たちが、取ってしまいがちな行動を学んでいるのが上級者だと思うんだよね。レベルの低い話をしてしまえば、スキの大きい技をあえて空振りして反撃を誘い、そこにカウンターを合わせるみたいなね。でも俺が言ってるのはそういうことじゃない。知識の無い人間がとっさに取ってしまう行動っていうのは一種のネタだからね。それでは知識のある上級者は倒せない。知らないと返せないネタを押し付けるのではなく、どちらかといえば相手の心理の変化をいち早く察知して対応する能力。人間の選択ってランダムではないでしょ？　普段慎重な人が突然大胆な行動を取ってきたとしても何か理由があるはずなんだよね。

モ：どうせまともにやっても勝てないから一か八かやっちゃえ！　みたいな？。

ウ：そう。だから、その試合が相手にとってどういうものなのかっていうのは大事な読みの材料だよね。大きな大会だから奇襲で来る人もいれば、逆に硬くなっちゃう人もいる。それは性格によって様々。まともにやっても勝てない事を知りながら正攻法で来る人もいるし、奇襲がうまくいくと、いつもの自分に戻っちゃう人もいる。

モ：俺はそういう話が聞きたかった。

どんなに頑張っても読みの要素を排除できないそれなら何を努力すればいいのか？

ウ：あ、そう？　じゃあ良かった。実を言うと昔は俺も作業マシーンだったんだよね。でも、あるとき気がついたのよ。格ゲーってどんなに頑張っても読みの要素を排除することはできないってことにね。そしてどんなに頑張ろうと絶対的な選択にはたどり着かないってことも。じゃあ何を努力すればいいのか？　長い期間悩んで出した結論は、できる限り相手を理解するしかないってことだった。絶対的な選択は無いけど選択するのが人間である以上は何かヒントがあるはずだ！　ってね。

モ：そんな風に考えてたってのは意外だった。

ウ：前回モリカワさんが言ったように対戦を点じゃなく線で見ると、そこにストーリーが生まれる。マグレっぽい展開でリードしたから勝負どころではビビるんじゃないかな？　とかね。他にも読まなきゃいけないことはいくらでもある。例えば強い選択肢が生まれるとする。ストⅣで言うなら無敵技セビキャンとかね。

モ：確かに強いね。

ウ：でも皆がその選択肢を強いと認識した時点で超上級者は別な選択肢を探し始めなきゃいけない。例えると強い選択肢てのは食料豊富な島なんだよね。当然、皆そこに群がるんだけど、そんなに大勢の人が来たらどんなに食料豊富でもすぐに底をつくでしょう。つまり皆に情報が広まった時点でその選択肢が最も有効な時期は過ぎてしまっている。だから先にその島に居た人たちは人が集まりそうな気配を感じたら島の移動を始めなきゃいけないよね。

誤解されそうだから言っておくけど島をいち早く移動するのは攻略能力とは別。攻略能力の高い人っていうのは新しい島を発見する人のこと。そのとき有効な選択肢に気付くのは人を見る力。

モ：ということは以前居た島に戻ることもあるってこと？。

ウ：そう。読みの話に戻るけど超上級者は相手が島を移動するタイミングも読まなきゃいけない。何故なら上級者の人たちは対策を立ててくるけど、負けた相手の対策を立てるというのは島を変えるっていうことだからね。攻略能力の高い人は新しい島を発見して対抗するけどゲーム自体が煮詰まってくると新しい島の発見はとても困難になる。攻略能力に頼った人は大体この時期リタイアするね。格ゲーが選択によって支配されてる以上、前回の対戦でどれだけ圧勝しても相手が島を変えた事に気付かなければ同じ勝率をキープすることはできない。せっかく有利な立場を手にしても相手の反撃を警戒していないとフリダシに戻ってしまうわけ。本当に相手を理解して圧倒的な勝率を出したいんなら勝てる相手のことも見てなきゃだめ。そして島を変えるタイミングを横目でチラチラ見ながら相手が島を変えそうな雰囲気を見せたら先回りしておく。相手は対策を立てたはずなのに結果が出ないから混乱して「コイツには勝てん」ってことになる。　（以下続く）

無敵技セビキャンは強い選択肢だが、その情報が出回ったときにはすぐに別の選択肢を探し出す必要がある それが超上級者へと登り詰めるための道の一つなのだ

ウメハラ

モリカワ

「西日暮里ゲームスポットバーサス」の店員。自身も格闘ゲームプレイヤーであり、ウメハラ氏とは十年来の友人。主な戦績は第1回闘劇「CAPCOM VS. SNK 2」（個人戦）ベスト8、ULTIMATE ZERO 7団体戦優勝など。

「格闘ゲームの上達法」についてはまだまだ続くぞ。次号もお楽しみに!!

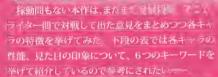
注目ゲーム 最新戦況分析

2009年7月19日現在

今号では、今夏稼働の新作タイトルを一挙紹介！「このゲーム、気になっているんだけど、どんな情勢になっているのか分からないから手を出しにくい」という人の助けになれば幸いだ！

どんなキャラが居るの？

特徴のあるキャラが多い本作。キャラ選びに迷っている人は、ぜひこの記事を読んでほしい。Text：OYZ &よるよる

稼動間もない本作は、まだ[illegible]ライター間で対戦して出た意見をまとめつつ各キャラの特徴を挙げてみた。下段の表では各キャラの性能、見た目の印象について、6つのキーワードを挙げて紹介しているので参考にされたい――。

●久遠／スタンダードな技が多い久遠。跳び込みにジャンプB、地上けん制に立ちB、対空系必殺技など、対戦で必要な技がそろっている。また、空中から撃ち出せる飛び道具の種類が豊富なので、それを起点にした攻めがカギになりそうだ。

●明日真／炎に関連した技を持つ明日真は、比較的スタンダードなキャラ。飛び道具は若干貧弱ながら、突進系の必殺技は優秀。アッパー系の通常技である➘＋Bを絡めた連続技は、全キャラ中NO.1の超火力だ。これで一気に勝負を決めろ！

●蒼矢／キャラ名にも「矢」の文字が入っている通り、飛び道具を撃って撃って撃ちまくるのが蒼矢の闘い方。飛び道具の種類は豊富で、打ち出す角度や矢の本数は多種多様。中段・下段判定のものもあるので、遠距離からガードを崩すこともできる。

●乃亜／C攻撃が設置系の飛び道具なので、一見「遠距離タイプ？」と思われがちだが、実は近〜中距離主体のインファイター。各種移動系の必殺技で相手の飛び道具をくぐり抜けつつ、リーチのあるソニックリングで中間距離を制すべし！

●にいな／ダウンを取った後の起き攻めは見切りづらい表裏の二択攻撃になっており、ヒット時は再び起き攻めに持ち込むことができるため爆発力のあるキャラクターになっている。➡＋投げから追撃ができるのもさらに攻めを強力にしている。

●リヒト：多彩なバリエーションの射撃やプライド必殺技を嫌がってダッシュやジャンプで近づいてくる相手をリーチの長い通常技で迎撃していくスタイルが基本となる。リターンの大きい無敵技を持っているのも魅力だ。

●ダスク／ダッシュが継続できず、目押しのつなぎが多いダスクは、非常に特殊なキャラ。標準的な飛び道具が無く、通常技やダッシュ攻撃に設置系の技を持つ。また、必殺技は壁に張り付く技や当て身後に瞬間移動する技など奇抜なものが多い。

●ドーン／これまでに例を見ない、何でもこなす重量級キャラがドーン。投げはもちろんのこと、➘＋Bの対空は広範囲まで届く。また、しゃがみA始動の連続技や各種飛び道具も高性能。その上、バスタータックルEXで打撃技への割り込みも完璧。

●ぺこ丸／あやしいワンちゃん。ジャンプBの空対空＆めくり性能が優秀で、空中から肉弾戦を挑めるキャラ。また、必殺技はトリッキーなものが多く、深淵で地面に設置した影に瞬間移動して、攻撃を繰り出すこともできる。怪しさNO.1。

●零彗／バランスのいい射撃技に強力な必殺技をそろえ持つスタンダードキャラクター。➡＋Bなどの強力な崩し手段も併せ持つ。超必殺技の神魔堕獄剣は凄まじい突進力を誇り、さまざまな状況で確定反撃として使うことができる。

●紅花／多彩な射撃とプライド必殺技で、幅広い動きをすることが可能。やられ判定が極端に小さくなる➘＋Aや、攻撃判定が広いジャンプBなど、[illegible]超必殺技の紅架刑が連続技に組み込みやすいのもウリだ。

●イヴ／翠星連舞脚を使ったスピーディな攻めが強力。射撃、プライド技ともに攻め手として使えるものが多く、多彩な連係を組み立てることができる。高空からジャンプ⬇＋Cをばらまきながら逃げるスタイルも状況によっては強力だ。

●しふぉん／リーチの長さを生かしたけん制と、画面上に長く残るプライド必殺技で相手の接近を阻む戦法が強力。体の大きさの関係上、いったん相手に攻められると厳しい展開を強いられるので、リフレクトなどをうまく使っていく必要がある。

●結エメリア／攻撃判定の大きい立ちAや立ちBといった強力な地上技と高性能な射撃技を持つスタンダードタイプのキャラクター。出掛かりに長い無敵時間がある各種クレセントムーンは、対空や割り込みとして信頼できる。

――以上が全14キャラの特徴。性能で選ぶも良し、見た目重視で選ぶも良し。これからのデモンブライディングな対戦を満喫してほしい。

[illegible]ドな久遠が最初はオススメ！

キャラの魅力を読み解くキーワード集

[illegible]

[illegible]	キャラクターの特徴
久遠	万能型、豊富な飛び道具、対空必殺技、中段打撃、生徒会長、天才
明日真	肉弾戦、超絶破壊力、炎属性、突進必殺技、三度の飯よりケンカ好き、頭を使うのは苦手
蒼矢	弾幕キャラ、対飛び道具、氷属性、メガネの生徒会書記、知的な子ブタのラファエル
乃亜	中距離けん制、豊富な移動技、ちびキャラ、風属性、男の子、現在思春期進行形
にいな	起き攻め、強力な空中技、無敵技、爆発力、妹属性、萌え
結エメリア	スタンダード、扱いやすい通常技、多彩な飛び道具、強力な無敵技、天然、お姉さん
リヒト	多彩な飛び道具、リーチの長さ、強力な対空技、画面端でのラッシュ、渋めの紳士、ハニエル萌え

[illegible]	[illegible]
零彗	スタンダード、横押し、中段攻撃、高性能な超必殺技、黒に染めるぜ、ルシフェルラブ
ドーン	器用な重量級、コマンド投げ、実はスタンダード、レーザービーム、スキンヘッド、タコ好き？
紅花	多彩な飛び道具、ワープ、リーチの長い通常技、削り、萌え、スカートの短さ
ぺこ丸	打撃主体、めくり跳び込み、影属性、空を飛べる、登場時の手先がテクニシャン、1歳ワワン
ダスク	幻惑、当て身&瞬間移動、設置系、目押しコンボ、両手を縛る、スラム街の狂人
イヴ	横押し、地上でのラッシュ、逃げ性能の高さ、ガード崩し能力、美脚、お姉さん
しふぉん	大型キャラクター、運要素のある飛び道具、通常技のリーチ、豊富なけん制技、萌え、ピエロ好き

新たな闘いを制するのは!?

気になるキャラがどれくらいの強さを持っているのか見てみよう。

Text：極限堂　協力：大御所、ガンビ

▶裏ロバートは必殺技が…MAX発動連続技があるの…

A〜Bランクのキャラクター

本作はキャラクターの数が多く、稼動から間もない状態ではあるが、上位キャラに限っていえば位置がほぼ固まってきた感じだ。

Aランクには K'、ユリ、キングが立ち回りの強さでランクイン。香澄はジャンプDのめくり性能や、扇满流しでのガードクラッシュ狙いといった強烈な押しの強さが特徴だ。

K'はアイントリガーのけん制とジャンプDの判定が強く、この2つで多くの状況が何とかなってしまうのが強み。ユリは攻守のバランスが良くどの技も使い勝手が良いが、Aランク入りのカギとなったのが飛燕足刀だ。主に使う弱版は判定が強くさまざまな技をつぶし、ノーマルヒット時は強制ダウンを奪いつつ起き攻め、カウンターヒットすれば追撃可能という恐るべき技だ。キングは無敵が付いた打撃投げのミラージュダンスと、ベノムストライクで跳ばせてトルネードキックで落とすのが強い。

Bランクではクーラとネームレスを A ランクに入れるか悩んだ。クーラはカウンターシェルで飛び道具対策ができるため、A ランクの K' とキングに有利が付きそうなキャラだ。特に尖った部分が無いので注目を浴びてはいないが、今後評価される可能性は高い。ネームレスは➡+Aが当たれば火力の高いMAX発動連続技につながるのが魅力的だが、パワーゲージへの依存度が高い割に、自身のパワーゲージため能力が低いのがネック。マチュアはデスペアーとMAX発動連続技の決めやすさ、クリスと庵もMAX発動連続技の性能でこの位置だ。

多くのキャラにとって、K'を捕らえることが難しくなっている

C〜Dランクのキャラクター

Cランクはいわゆる「準強キャラ」扱いで、「強いけれども何かが足りない」というキャラたちだ。

包はキャラ対策ができていない相手に圧倒的な強さを発揮するが、そうでない相手からはダメージを奪いづらい。ただし近距離立ちDを当てればMAX発動連続技で大ダメージを与えられるので、何とかなってしまうこともある。ジョンは構えを使った中下段などでのガード崩しが強いものの、受けに回ったときに切り返しに使える無敵技や暴れ技が無いのが弱点。裏クリスは表クリスに比べ、無敵技のつきをつむほのおがある点で優れているが、⬊+B単発からのMAX発動連続技と、立ち回りの引き出しの数で劣るため、ランクに差を付けた。

アンディと紅丸はジャンプの軌道とジャンプDのめくり性能が相まって、この技を上からかぶせるように相手を押さえ込んでいくのが強い。どちらのキャラにも無敵対空技と投げ技があり、順番や相手キャラを選ばずに安定した活躍が期待できる。

Dランクだが、キャラ性能に尖った部分があり、今後の伸びでランキング上昇を期待できる一部のキャラをD+ランクとして分け、そちらに入れた。

大門、クラークは全体的に低評価の投げキャラの中では期待の星。特に大門はジャンプ吹っ飛ばし攻撃から追撃の切り株返し、カウンターヒットならばMAX発動連続が決まるので夢のあるキャラだ。

裏ロバートと裏タクマはMAX発動連続技を狙いやすく威力が高めだ。どちらも通常技の性能に難ありだが、一発を狙えるキャラは相手にとって油断ができない。麟は有利フレームを取れる連係を駆使して、手数の多さで相手を圧倒しやすいが、スーパーキャンセルを使わないと火力が低いことや座高が高く守りに不安が残ったりと欠点も目立つ。

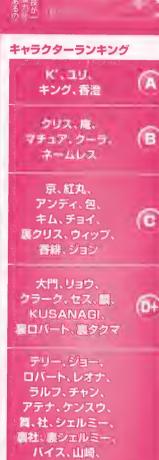
その他のDランクキャラは、現状では上位キャラに比べると劣っている感は否めない。ただしその差は決して大きくはないので、今後の研究次第でCランクぐらいにはくい込む可能性が十分にある。

強キャラになるための要素

●**ジャンプ攻撃が強い！**／跳び回るゲーム性のため、お互いのジャンプ攻撃がかち合うことが多いので、攻撃判定の強さと持続が大切だ。K'と香澄のジャンプDのような、空中戦をカバーしつつ地上の相手にも当てていける攻撃が理想的だ。

●**MAX発動を使った連続技がある**／MAX発動を使った連続技は威力が高く、ワンチャンスから勝利を得るだけの力がある。ネームレスの➡+Aやクリスの⬊+B、庵の屑風など、実戦で当てる機会の多い技から発動連続技につなげられると、さらに評価が上がるぞ。

●**無敵技があるとなお良し！**／単純に小・中ジャンプ攻撃を連続して出すだけでも強力な連係になるので、それを見てから切り返したりぶっ放しをするためにも無敵技が欲しい。これが無いとガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃の依存度が高くなりがちだ。

●**ほかの強キャラとの相性**／野試合や大会で勝ち切るためには、やはり使用率の高い強キャラに勝てなくてはいけないため、その相性が大事だ。仮にDランクのキャラに軒並み有利が付いても、上位キャラの多くに対して厳しい闘いを強いられるようでは、高評価が難しい。

はみ出し情勢

俺の技の強さを見ろ!

『豪血寺一族　先祖供養』には強力な技が盛りだくさん。果たして最強の技はどれなのか!?

Text：よるよる

神の頂に近い絶技を見よ

●金田朗／突撃シーザーはガード不能の飛び道具判定で、判定も巨大という無法な性能を誇る。発動を確認してから２段ジャンプしてもひっかかるキャラも多数居る恐ろしい技だ。ブーンスイングをはじめとする必殺技も強力。

●アニー／突撃シーザーと双璧をなすガード不能技・アニーダイナミックを持つ。最大タメに到達すれば発生前に無敵がつき、ガード不能、当たれば7割という常識破りの強さを誇る。ただし、この技をためるためにはDボタンを封印しなければならないというリスクもある。ジャンプBやエンジェル・ブレスなどアニーダイナミック以外の技も強力なことを忘れてはならない。

●干滋／垂直ジャンプやバックジャンプから繰り出されるジャンプCはけん制技として非常に強力。攻める際には下方向に強いジャンプDが光る。ストレスシュートの爆裂大放屁は連続技に組み込みやすい上、長い無敵時間がある。

●クララ／スターダスト・レボリューションを組み込んだ連続技は爆発力が高い。ダッシュCが立ち状態にヒットすれば昇りジャンプA→B→C→Dと連続ヒットするのもクララならでは。

●バッファロー／タックルブロウは出掛かりに打撃無敵があり、追加攻撃をガードさせてしまえばまず反撃を受けない。1段目と追加攻撃の間が連続ガードになっていないのが唯一の弱点だ。

人の域をとうに超えた妙技

●アンジェラ／ダッシュ版のサンダーウォールは横押し能力が極めて高い。通常技とは思えない推進力を誇る立ちCや異常なリーチを誇るラブミーウイップなども高評価。

●サンドラ、エリザベス／斜め下方向に長いジャンプBの強さとカンピャーメント・スカルベッロ!の決めやすさは両者とも共通して高評価。サンドラはジャンプDキャンセル空中ダッシュを使ったガードの揺さぶり、エリザベスは3段ジャンプを使った連続技がそれぞれ強力。

●匠／発動するまで画面内に残り続けるバンブートラップが強力。ストレスシュートが安定して連続技になるため、火力も平均以上。

●才蔵／ジャンプBから空中ダッシュを使ってガードを揺さぶることができるのが強み。ジャンプDから空中ダッシュジャンプCでめくることができるキャラには無法な強さを発揮する。

●陣念／リーチの長いごっつい攻撃をキャンセルして呪縛符につなげれば、さらにジャンプ攻撃で追撃が可能。この連続技は火力が高く、陣念側が大幅に有利な状況で起き攻めを仕掛けられる。

●凛／斜め下に強い昇り小ジャンプBからジャンプC→ジャンプDと遅めに入力すれば、地上技につなぐことができるため、近距離戦での爆発力が高い。立ちDも判定が強く、優秀なけん制技だ。

●プリンス／しゃがみC・D・Dのコンビネーションはリーチが長く、火力も高い。空中技が弱めなので、前転などを駆使して近づく必要がある。一部の必[illegible]

▲呪縛符→ジャンプA→B→C→D→ジャンプキャンセルA→B→C→Dでこの減り!

[illegible]クだ。

●礼児／流炎昇は攻撃判定が広いため、少し離れた位置の飛び込みでも容易に迎撃することができる。発生の早い小ジャンプBを使ってまとわりついていく戦法も強力だ。ダッシュからのコマンド投げや、中段の➡＋Aといったガードを揺さぶる手段も豊富に持っている。

●お梅／C版の流星乱舞弾はガードされてもお梅側が圧倒的に有利。近い間合いでヒットさせた場合は地上技で追撃が間に合う。

●お種／コマンド投げである流星乱舞弾によるガード崩しから連続技に持ち込めるのが強み。ダッシュ攻撃につなぐのが基本だが、タイミングはややシビアなので練習してものにしておこう。豪炎球による反撃、対空能力も高い

●キース／ジャンプBは横方向～斜め下方向に強く、けん制技として優秀。しゃがみごっつい攻撃が上方向に強くその後の連続技も火力が高いため、ジャンプ防止能力にも秀でている。

▲[illegible]間があるのかが分から[illegible]ッファロ[illegible]ー氏のタックル

▶生ぬるい連係はすべ[illegible]き攻めの地獄コースへ。

実は強いバッファロー

一見地味な技が多いバッファローだが、通常技には強力なものが多く、立ちDや垂直ジャンプDといったジャンプ防止技をばらまいていけば相手の小ジャンプによる攻めを防ぎやすい。いったん相手に近づくことに成功したら、しゃがみB×2→➡＋A→C版タックルブロウ→(ダッシュジャンプ)空中投げと通常投げの二択攻撃を狙うのだ。ごっつい攻撃がヒットしたらダッシュCキャンセルボール・トルネードのコンボがお手軽かつ高威力。相手のジャンプ攻撃に対してはガードしてからの投げ返しと、Cタックルブロウで対抗すればいつの間にか体力勝ちしていることも……

掟破りの キャラ別“ぶっ壊れ要素”ランキング

凶
金田朗(突撃シーザー)、アニー(アニーダイナミック・最大タメ)	A
干滋(ジャンプC、ジャンプD)、バッファロー(タックルブロウ→追加攻撃)、花小路クララ(スターダスト・レボリューション)	B
アンジェラ(立ちC、ダッシュ版サンダーウォール)、サンドラ、エリザベス(ジャンプB、カンピャーメント・スカルベッロ!)匠(バンブートラップ)、才蔵(空中ダッシュ)	C
陣念(呪縛符)、凛(ジャンプB)、プリンス(しゃがみC・立ちD・立ちD)、礼児(流炎昇)、お梅(流星乱舞弾)、お種(流星乱舞弾、豪炎球)、キース(ジャンプB)	D

■見た目からしてアク個性が強いキャラばかりの本作だが、当然ながら各キャラの技も、ブッ飛んだ性能を持つものが多い。ここでは、それら「壊れた」技の中でも、特に凶悪な性能を持つものをピックアップし、ランク付けしてみた(ぶっちゃけると、上記の技の壊れ具合がほぼキャラランクに直結する)。表の技を覚えておけば、「豪血寺」ワールドのカオスっぷりを満喫できるはず!?

はみ出し情報

豪血寺一族

本誌増ページだろうと、稼働直後だろうとお構いなしのモノクロ大特集!!

まずはおさえておくべき

先祖供養のための三カ条

一、まずは上から攻めるべし!

小ジャンプからの通常技はしゃがみガードされてしまうが、動作が素早いため対空技で迎撃されにくい。地上戦では分が悪い組み合わせでも、空中から攻めることで勝機をつかめるのだ。小ジャンプからは発生の早い弱攻撃を出し、コンビネーションで強攻撃を出していくのがオススメ。強攻撃をジャンプの着地間際に出せば、ヒット時は発生の早い弱攻撃から連続技へ、ガードさせた後には投げと打撃の二択を迫ることができるのだ。打撃の選択肢はなるべく下段始動のものを選択しよう。

本作の空中ガードは超強力。空対空で競り負けそうな状況では空中ガードで仕切り直すのがベターだ。

一、投げの強さをおして知るべし!

本作の投げは攻め手としてはもちろん、切り返しや反撃といった状況でも大活躍。スキの小さい技への反撃や、ジャンプ攻撃を高めにガードした後は投げを狙うポイントでもある。投げを決めた後はほとんどのキャラクターが起き攻めを仕掛けることができるため、見返りも大きい。

ジャンプの昇りで相手のジャンプ攻撃を空中ガードしたあとは空中投げを決めるチャンスでもある

一、とにかくごっつい攻撃たれ!

ゲームスピードがとにかく速い本作では、素早いダッシュや小ジャンプなどを使ったラッシュを見てから切り返すのは難しい。相手が攻め込んでくる気配を感じ取ったら、立ちやしゃがみのごっつい攻撃を先読み気味に出してみるのも駆け引きの一つだ。ごっつい攻撃はスーパーアーマー判定になっているので、相手の技を受け止めながら反撃できる。ヒット時は追撃可能な状態で吹き飛ばすため、見返りの大きい連続技に持ち込める。ガードゲージの残量に注意しつつ狙ってみよう。

画面を見ずにごっつい攻撃をぶっ放せば何かが起こることも。もちろん、起こらないことも多々ある。

さらに上を目指す者たちへの 一族よりのアドバイス

挑発……
これ……大事。

自分のストレスゲージを増加させる効果がある挑発。狙える状況は意外に多い。

ガード不能攻撃とは思えないほど発生の早い技がいくつか存在する。

ガー不(ガード不能攻撃)はバトルのたしなみですよ。ふふふ。

バックステップも大事だよ!!
分かった?!

バックステップの無敵時間で相手の攻めをいなすこともできる。

めくるめく 豪秘蔵館

バトルを彩るカットイン演出をたん能せよ。若干(大分)濃ゆいのが交じっているがそれもまた「豪血寺」!

「ストレス」に注意!!

『豪血寺一族 先祖供養』で対戦する上で、何気に大事なのが怒り爆発。特に、ガード時や起き上がり時にストレスゲージが3本までたまり切ると自動で発動する防御時の怒り爆発は完全無敵になっている上、ヒットすると相手を追撃可能な状態で浮かせる効果がある。起き攻めを仕掛ける際には相手のストレスゲージを確認してから攻め込んでいこう。

アルカディアライター陣がチョイスしたのはこいつらだぁ～!!

とにかく➡⬇⬊+Aが強い!

凛ちゃんの可愛さを押しつけろ!

おならの数を数えろ!

幼稚園児をなめんじゃねえ!!

筐体囲み濃密座談会

アルカディアが誇る豪血寺フリーク(参加メンバー:ケンちゃん、よるよる、はなだ、パチ)による抱腹絶倒、蝸角之争の超濃厚座談会の模様をここに大公開。

よるよる　今日も熱い闘いが終わりましたな

はなだ　気がつけば対戦を始めて数時間、全く恐ろしいゲームですね……。

パチ　この対戦している風景を録画して読者にも見てもらいたいよね。負けると本当に悔しいゲームだから、盛り上がっちゃう(笑)。

ケンちゃん　ミスした場所や読み負けた場所か分りやすいからね。

はなだ　どのキャラも少し触れば楽しく動かせるのがいいですね。連続技とかもサクサクつながるし、そう快感がある

パチ　あとはあからさまに強い技が各キャラに一つはあるのがいいね。**金田朗くんだとクマさんとかさ**(※クマは金田朗の技の一つです。)

よるよる　クマさんは本当に寒い。ガード不能攻撃(**突撃シーザー**)なのが痛い。くらうたびにカットインが入るのも寒い(※左写真)。とにかく寒い。

パチ　金田朗くんを悪くいうのはやめてあげてくださいよ。**いい子**なんですから。

ケンちゃん　このゲームのカー不はすごいよね。**最大タメのアニーダイナミック**(※右写真)とか見たら皆びっくりするんじゃないかな(笑)

「クマが一」が今月の編集部の流行語になってしまった。

はなだ　**ガー不で無敵があって当たると7割以上**ですもんね。でも、それでも対戦が成立するこの絶妙なバランスがまたいいんですよね

よるよる　いろいろとキャラクターを使ってみましたけど、どのキャラも勝つための武器は持ってるんですよね

ケンちゃん　ホワイト・バッファローとか最初弱いと思ったら、実は強かったっていうね……。

パチ　共通システムに強い行動が多いから、技の性能差じゃないところで勝負することもできるよね。空中ガードと前転で相手に無理やり近づくこともできちゃうし。

はなだ　こづつい攻撃もリターンが高くて面白いシステムですよね。ふっ飛ばしたあとに超必殺技を絡めたコンボを決めたときとか、スーパー気持ちいいです。**ほんとメシウマですよ**。

ケンちゃん　こづつい攻撃は最初強過ぎるだろうと思ったけど、遊んでいくと、このシステムがあってよかったーと思えるようになったよ。

パチ　攻めがすごく強いゲームだから、攻めてて調子に乗ってる相手に合わせるとか、攻めてる側が暴れつぶしとして使うとか、いろんな使い道があるよね。

よるよる　凛で調子に乗って攻めてると、よくくらっちゃうんですよね。画面端追い込んだ相手に立ちDを連打してたりすると(笑)。

ケン　よるよるさんは攻めたがり過ぎるんですよ。僕みたいに**堅実な立ち回り**をですね……。

はなだ　ケンちゃんも自重しない無敵技を打ってくるような……。

ケン　だって礼児さんの無敵技強いんだもん。ヒット率高いから正義ですよ。

パチ　はなだ君の使ってる千滋はかなり安定した立ち回りができるキャラだね。ジャンプCが本当に強いから、なかなか近づけないんだよね

はなだ　連続技の威力も高いし、使っていてかなり面白いキャラクターですよ。超必殺技を決める機会が多くて、そのたびに**カッコいいカットイン**が入りますからね。

よるよる　あのカットインもクマさんと同じくらいヤバいですね。くらったらすごく悲しい気持ちになります(笑)。

ケンちゃん　強い技にカットインがついてることが多いから、見る機会が多いよね。またくらっちまったよーみたいな。

パチ　カットインは教えてくれるわけですよ。あなた、またクマさんくらってますよ、**早く対策しないとだめですよ**ってね。

ケンちゃん　確かに……。おかげで真剣に対策を考える気になったからね。

よるよる　この2Pの攻略のどこにもその対策は書かれてないわけですか(笑)

ケンちゃん　見てから無敵時間のある突進技で抜ける。**これでクマ退治完了**

はなだ　無敵時間のある突進技がないキャラはどうしましょう。

よるよる　どうしましょう。

ケンちゃん　**気合いのジャンプ、気合いの前転。相手がコマンドを入力する前に倒す**

はな　どれも無理矢理過ぎるんですが(笑)。

よるよる　でも、クマもそうだけど、このゲームの強い技ってわりとギリギリの強さですよね。頑張って対策を考えると、案外なんとかなったりする。でも、**凛ちゃんの可愛さはなんともなりませんけどね**。

パチ　じゃあいろいろと対策を練るためにもう1時間くらい捨て勝ち抜き戦をやりますか。凛ちゃんの可愛さを教えてくださいよ(偏)。

ケンちゃん＆よるよる　やりますか

はなだ　絶対1時間で終わらないんだよなぁ(笑)。朝まで対戦してそうな予感が……。

嘘みたいだろ、この減りでガード不能なんだぜ……。アニー様の美脚の前では体力なんて飾りですよ

バッファロー
アニー
サンドラ

アルカディア特別付録DVD

スペシャル映像コンテンツ解説

特別付録DVDの操作方法

DVDプレイヤーにセットすると、オープニング映像後にメニューが表示されます。プレイヤーのリモコン等の方向キーでカーソルを動かし、お好きなコンテンツを選択して再生ボタンを押してください。「すべて再生」選択時は全部が連続的に再生されます。

コンテンツ1 ウメハラコンセプトマッチ 第二章

闘神再臨！

2D格ゲー界において生きる伝説として神と呼ばれる男。その名も「ウメハラ」。国内のみならず、海外でもすさまじい戦績を残しており、世界中にファンを持っている。そんな彼が6月某日、ゲームスポットバーサスに再臨！　業界トップの実力を持つ挑戦者を前にして、どのような闘いを見せるのか。至高の勝負の先に伝説が再び作られた！

至高にして究極の勝負の先に新たな伝説が。神の一挙手一投足を見逃すな！

•コンセプトマッチ対戦表

ウメハラ（リュウ）				対戦相手
	○	VS.	×	マゴ（サガット）
	○	VS.	×	
	—	VS.	—	
	×	VS.	○	伊予（サガット）
	○	VS.	×	
	○	VS.	×	
	×	VS.	○	ヌキ（春麗）
	○	VS.	×	
	○	VS.	×	
	×	VS.	○	ネモ（春麗）
	○	VS.	×	
	○	VS.	×	
	○	VS.	×	志郎（アベル）
	×	VS.	○	
	×	VS.	○	

14試合中、9勝5敗

コンテンツ2 わっしょい！三週目

最狂シューター軍団、三度お台場に襲撃！

2009年5月4日、GWの真っ只中東京お台場に再びあのシューター軍団が帰ってきた！　今回は『デススマイルズ メガブラックレーベル』、『エスプガルーダⅡ』、バトルガレッガ』、『怒首領蜂大復活 ver1.5』の4タイトルの超絶プレイを見られるぞ。

神威氏が見せたオロナミンCパフォーマンスや『怒首領蜂大復活ver1.5』のラスボス「ヒバチ」との闘いはもちろん収録。絶えることの無い弾幕を構築されたパターンで攻略していく様は見るものに感動を与える、まさに芸術の域。

『怒首領蜂大復活ver1.5』のラスボス「ヒバチ」戦で脅威の粘りを見せる「SWY」氏

一瞬たりとも気の抜けない弾幕の雨嵐。脅威のパターンをその目に焼き付けよう。

プロモーション映像集

デモンブライド

プロジェクトケルベルス

旋光の輪舞 DUO

月刊アルカディア 付録DVD視聴上の注意

このDVDビデオは、一般家庭での私的視聴に用途を限って販売されています。従って、著作権者に無断で複製、放送、有線放送、上映、レンタル(有償・無償を問わず)することは法律によって一切禁止されています。【DVDビデオの取り扱い上のご注意】 ディスクは指紋、汚れ、傷等を付けないようにお取り扱いください。ディスクの汚れは柔らかい布を軽く水で湿らせ、放射状に外へ向かって拭き取ってください。ディスクの表面には、絵や字を書いたり、シールを貼り付けないでください。使用後は、必ず再生プレイヤーから取り出し、ディスクケースに収めて、直射日光の当たるところや高温多湿の場所を避けて保管してください。ディスクに圧力等を加えて変形させないでください。ひび割れや変形、または接着剤等で修復されたディスクを再生プレイヤーで再生すると故障の原因となります。発火等の危険を伴いますので、絶対に使用しないでください。静電気防止剤のスプレー等の使用は、ひび割れの原因になることがあります。【健康上のご注意について】 本DVDビデオをご覧いただく際には、部屋の中を明るくし、テレビ画面に近づき過ぎないようにしてご覧ください。長時間続けてのご鑑賞は避け、適度に休息を取るようにしてください。【DVDビデオの破損について】 DVDビデオのパッケージングには十分な注意を払っておりますが、運搬中の事故によって破損が起きる可能性があります。万一、破損しているなどの原因で使用できない場合は、お手数ですがご返送前に弊社カスタマーサポート部までお電話もしくはメールにてご連絡ください。ご返送の際は、破損したDVDビデオとお名前、ご住所、電話番号を名機したメモを同封の上、着払いでカスタマーサポート部宛にお送りください。折り返し良品をお送り致します。

〒102-8431 (株)エンターブレイン カスタマーサポート部 TEL.0570-060-555 (土日祝日を除く午後12時から午後5時) メールアドレス:support@ml.enterbrain.co.jp

※無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

コンテンツ3
鍛冶谷恵美の「三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔」突撃リポート

三国志大戦イメージガールが新verをリポート

三国志大戦イメージガール"カジエミ"こと「鍛冶谷 恵美」が三国志大戦3の新バージョンを突撃リポート！ 魏の英知デッキや漢の逆境デッキといった、新バージョンで追加されたカードのファーストインプレッションに加えて、英傑伝「遊武練の章」を楽しくリポートしていくぞ。

3.5に一気にバージョンアップした『三国志大戦3』一体どんな新要素が!?

追加されたカードの計略は斬新なものが目立つ。はたしてその効果はいかなるものか!?

コンテンツ4
THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH新キャラコンボ集

新キャラの連続技を総ざらい!

今作より追加された新キャラクターの連続技を収録。基本コンボと高ダメージの「どこでもキャンセル」を絡めたコンボを網羅しているぞ。

連続技は大事なダメージ源となるので、今から新キャラを使おうと思う人はこれを見て、来るべき対戦に向けて連続技の練習をしておこう。

一キャラ二つずつ連続技を収録。一つ目は基本コンボなので、まずは一つ目を習得しよう。

今作の目玉となる「どこでもキャンセル」を使った連続技ももちろん収録。

コンテンツ5
デモンブライド クライマックス超必殺技集

決めろ! クライマックス超必殺技!

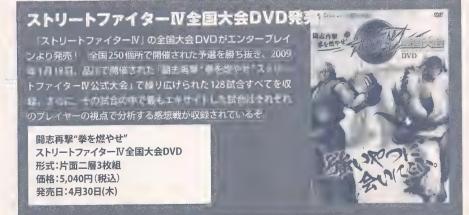
エンゲージレベルMAX時にABC同時押しでエンゲージクライマックスを発動でき、そこから超必殺技を繰り出すことで、より強力な超必殺技「クライマックス超必殺技」を出すことができる。ブライドとともに繰り出す強力かつかっこいい「クライマックス超必殺技」を全キャラ分収録。

クライマックス超必殺技はどれもかっこいい。キャラクターの一挙手一投足を活目せよ。

豪血寺一族 先祖供養

ストリートファイターⅣ全国大会DVD発売

『ストリートファイターⅣ』の全国大会DVDがエンターブレインより発売！ 全国250個所で開催された予選を勝ち抜き、2009年1月11日、[illegible]で開催された「[illegible]ストリートファイターⅣ公式大会」で繰り広げられた128試合すべてを収録。[illegible]その試合の中で[illegible]した試合はそれぞれのプレイヤーの視点で分析する感想戦が収録されているぞ。

闘志再撃"拳を燃やせ"
ストリートファイターⅣ全国大会DVD
形式:片面二層3枚組
価格:5,040円(税込)
発売日:4月30日(木)

ANA 2009 ARCADIA NEWS ANALYSE

プレゼントのお知らせ

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は2ページを参照してください。

闘劇'09FINAL　開催せまる!!

http://www.tougeki.com/

チケット情報

主な販売チャンネル
・コンビニ（ファミリーマート、サークルK、サンクス、ローソン）
・パソコン/携帯電話（チケットぴあ、ローソンチケット）
※ご好評のためスペシャルシート、3日間通し券は完売となりました。期日指定席も残りわずかとなっております。

8月14日（金）から16日（日）の3日間。東京、JCBホール（水道橋）にてアーケード格闘ゲームの祭典「闘劇'09FINAL」が開催される。

チケットはコンビニ各店（一部除く）やパソコン、携帯電話により購入可能です（右チケット情報参照）。詳しくは闘劇公式ホームページにてご確認お願い致します。

なお、今回はインターネットのライブ配信等行ないませんのでご注意ください。

各日3名2組　計18名チケットプレゼント

※ご応募は8月6日（木）必着とさせていただきます。

18m実物大ガンダム立像 オープニングセレモニーリポート

http://www.greentokyo-gundam.jp/index.html

7月10日、東京・お台場の潮風公園にて、「GREEN TOKYO ガンダムプロジェクト」のオープニングセレモニーが、実物大ガンダムの前で開催された。当日はガンダムの生みの親である富野監督やアムロ役の古谷徹が登場し、セレモニーを盛り上げた。ガンダムの立像は8月31日まで無料公開されているのでお見逃しなく！

左からアムロ・レイ役の古谷徹氏、「機動戦士ガンダム」総監督の富野由悠季氏、スペシャルゲストのGACKT氏。

ケイブ祭り開催

http://www.cave.co.jp/　（特設HP）http://cave-gameshow.cocolog-nifty.com/fes200908/

STGのヒットメーカー、ケイブが、8月15日に東京・秋葉原のベルサール秋葉原2Fにて、1日限定ショップを開店！「デススマイルズ ドラマCD第2章」や「怒首領蜂大往生 アレンジCD」の販売に加え、サイン会などのさまざまなイベントが予定されている。

イベント概要

イベント名：期間限定ショップ「監獄ケイブ祭り!!来たら…逮捕しちゃうぞ♥」
日時：8月15日（土）
場所：ベルサール秋葉原2F
イベント特別ゲスト：並木学（ベイシスケイプ）他
※詳細はHPにてご確認お願いいたします。

東京おもちゃショー2009開催される

http://www.toys.or.jp/toyshow/

東京ビッグサイトにて7月16日（木）から19日（日）の4日間、「東京おもちゃショー2009」が開催された。ガンダムやドラえもんなどのキャラクターものからノンキャラクターものまで、玩具メーカー各社の新製品が多数展示。来場者の注目を集めていた。

TCG『ヴァイスシュヴァルツ』の『アイマス』も展示！

劇場版アニメ『ヤッターマン』完成披露試写会ご招待!!

http://www.yattereiga.com/index.html

TVでも絶賛放送中の人気作が、ついにスクリーンにて劇場公開される。

8月22日より劇場版アニメ『ヤーターマン』がいよいよ公開！　その完成披露試写会が、8月13日（14：00開映予定）に東商ホール（東京・千代田区）にて行なわれる。ゲストによる舞台予定挨拶も予定。

試写会ご招待10組20名様

※ご応募は8月6日（木）必着とさせていただきます。

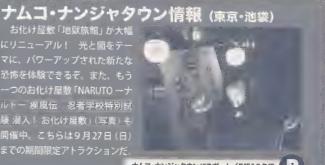
アミューズメントスポット情報

東京ジョイポリス情報（東京・お台場）

8月13日（木）から8月16日（日）までの4日間、お笑いライブ「LIVE SPARK'09」が開催される。人気の天津をはじめ、みっちーや360°モンキーズといったお笑い芸人が多数集結！　爆笑ライブを披露する。正解すると出演者と記念撮影ができる、クイズイベントも実施される。出演者はHPでチェック！

東京ジョイポリスパスポート／5組10名様

ナムコ・ナンジャタウン情報（東京・池袋）

お化け屋敷「地獄旅館」が大幅にリニューアル！　光と闇をテーマに、パワーアップされた新たな恐怖を体験できるぞ。また、もう一つのお化け屋敷「NARUTO －ナルト－ 疾風伝　忍者学校特別試験 潜入！お化け屋敷」（写真）も開催中。こちらは9月27日（日）までの期間限定アトラクションだ。

ナムコ・ナンジャタウンパスポート／5組10名様

ANA商品紹介（8月〜9月登場商品）

GAME　PRESENT 1名様

ストリートファイターⅣ（PC）

大人気格闘ゲームのPC移植版。ゲーム画面を水彩画風や墨絵風などに変更できる「エクストラタッチ」機能を搭載！

商品概要	
メーカー	カプコン
発売日	発売中
価格	7,340円（税込）

GAME　PRESENT 1名様

STRIKERS 1945 PLUS Portable（PSP）

あの彩京の名作縦スクロールSTGが、ついにPSPに移植された！　本作ではアドホック通信による協力プレイも可能。

商品概要	
メーカー	アークシステムワークス
発売日	2009年8月6日発売予定
価格	3,990円（税込）

1名様 PRESENT　GAME

ポップンミュージック（Wii）

人気音楽SLGが新しい操作に生まれ変わってWiiに登場！　ニンテンドー Wi-Fiコネクションで、新たな楽曲の購入が可能だ。

商品概要	
メーカー	KONAMI
発売日	2009年8月6日発売予定
価格	5,800円（税込）

1名様 PRESENT　GAME

ソウルキャリバー Broken Destiny（PSP）

大人気格闘ゲームの最新作が、PSPで登場。名作アクションゲーム『God of War』シリーズの主人公、クレイトスがゲスト参戦！

商品概要	
メーカー	バンダイナムコゲームス
発売日	2009年8月27日発売予定
価格	6,279円（税込）

※画像はイメージとなります。

DVD　Blu-ray同発

ストリートファイター スペシャル・エディション

1995年に公開されたジャン＝クロード・ヴァン・ダム主演のアクション映画が、新規特典を追加収録した特別仕様で登場！

商品概要	
発売・販売	ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
発売日	2009年8月5日発売予定
価格	3,990円（税込）

DVD　Blu-ray同発

ストリートファイター ザ・レジェンド・オブ・チュンリー

今年の２月に公開された劇場映画が、はやくもDVDに。カットされたシーンなどを含む、約90分もの映像特典を収録。

商品概要	
発売元	ギャガ・コミュニケーションズ
販売元	アミューズソフトエンタテインメント
発売日	2009年8月5日発売予定
価格	3,990円（税込）

1名様 PRESENT　CD

THE IDOLM@STER MASTER SPECIAL 06

シリーズラストとなる第６弾は、星井美希と水瀬伊織が担当！　新曲やカバー曲、トークなどが楽しめる豪華な一枚だ。

商品概要	
レーベル	コロムビアミュージックエンタテインメント
発売日	2009年8月5日発売
価格	2,200円（税込）

編集部オススメアイテム

Text:KAISER CHIKUWA

ARCANA HEART アルカナハート（全2巻）

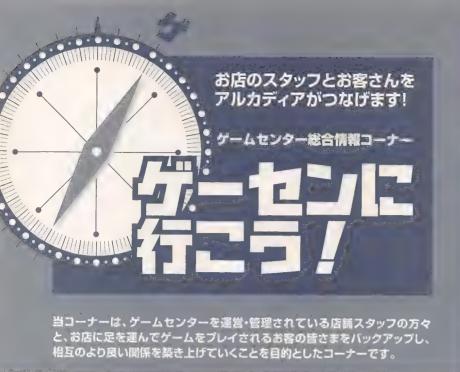
角川コミックス・エース
著：葉生田采丸／エクサム

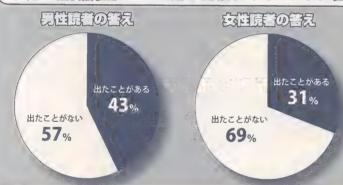
今月より本誌にて業界リポート漫画が開始の葉生田先生（元ゲーセン店員）による、格ゲー愛満載の作品がこちら。初代『アルカナ』の物語がベースですが、原作に忠実ながらより大迫力になった技の数々、聖女たちの新たななかかわりなどはファン必見。さらにみんながうれしい「お約束」も完備と、我らに格ゲーコミックの新時代を示してくれた名作です！

お店のスタッフとお客さんを
アルカディアがつなげます!

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう!

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。

今月の意識調査　Q.店舗が開催するイベントに出たことはありますか?

（アルカディア110号アンケートより）

■アンケート結果から

「参加したことがある」と答えたのは、男性だと半数弱、女性だと1/3弱。「参加したことが無い」という人が数字的に上回る結果となった。なお、「参加したことが無い」と答えた人がその理由として挙げたのは、「1人でイベントに行くのが恥ずかしい」が最多。知らない人の前でプレイするだけならいざ知らず、下手なフレイを見せてしまうことに不安を覚える人は多いようだ。また、次に多かったのが「行きたいゲームのイベントが無い」だった。格闘ゲームやカードゲームなど、対戦要素が強いイベントは日本各地、至る所で開かれているが、音ゲーやシューティングといった「自分自身との闘い」になるタイプの大会やイベントを開催する店舗はもっと増えてもいいのかもしれない。

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～

ビデオゲーム部門

順位	タイトル	ポイント
1	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>	369.1pt.
2	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT<バンダイナムコゲームス>	346.8pt.
3	ブレイブルー <アークシステムワークス>	203.4pt.
4	MELTY BLOOD Actress Again <エコールソフトウェア>	200.7pt.
5	GUILTY GEAR XX ΛCORE <アークシステムワークス>-	175.6pt.
6	すっごい!アルカナハート2 ～転校生あかねとなずな～<エクサム>	109.4pt.
7	STREET FIGHTER Ⅳ <カプコン>	93.25pt.
8	Virtua Fighter5 R <セガ>	88.6pt.
9	デススマイルズⅡ～魔界のメリークリスマス～ <ケイブ>	72.8pt.
10	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd Strike <カプコン>	46.2pt.

大型筐体部門

順位	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	315.4pt.
2	麻雀格闘倶楽部7 <KONAMI>	288.9pt.
3	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 <セガ>	275.0pt.
4	beatmania ⅡDX 16　EMPRESS <KONAMI>	222.9pt.
5	pop'n music17 THE MOVIE <KONAMI>	186.1pt.
6	BASEBALL HEROES 2008制覇 <KONAMI>	110.9pt.
7	DrumManiaV5 Rock to Infinity <KONAMI>	105.5pt.
8	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Club 2007-2008<セガ>	98.2pt.
9	クイズマジックアカデミー6 <KONAMI>	62.5pt.
10	ハーフライフ2 サバイバー Ver2.0 <タイトー>	45.5pt.

注目ゲーム CLOSE UP!!

鉄拳6BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>

春と夏の新作タイトルラッシュの谷間の時期ということもあって、上位常連タイトルの堅調が目立つ結果となった。夏の新作ラッシュが、独走を続ける『鉄拳6BR』の座にどのような影響を及ぼすかが注目される。

ビデオゲームでは完全に独走状態の本作。今後も快進撃は続くのか!?

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したしたゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗（50音順）：大久保アルファステーション/Game in えびせん/GAME BOX.Q2/GAME's MILK/GAME41/JOYLAND江守店/TAC 北方店/チャレンジャー ABABA天神橋店/チャレンジャーガムガム店/つるまき　ほか

アルカディアクーポンとは?

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン加盟店一覧

店舗	電話
北海道	
BIG BANG 函館	☎0138-54-7100
ヴィクト函館湯の川	☎0138-85-6321
青森県	
ファイターズ K-ONE八戸店	☎0178-24-9911
岩手県	
パロ盛岡店	☎019-643-2872
宮城県	
スーパーヒーロー 仙台名取店(フウキグループ)	☎022-383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET BiVi仙台店(※4)	☎022-742-0543
アミュージアム仙台泉店	☎022-375-8778
秋田県	
ハイテク セガ 秋田	☎018-837-5041
山形県	
カレッジスクエア	☎023-624-3344
福島県	
スーパーヒンコ郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETビボット福島店(※4)	☎024-526-3536
茨城県	
プレビジョイカム常陸大宮店	☎0295-52-4444
栃木県	
宇都宮ピットイン	☎028-661-6917
THE 3RD PLANET那須塩原店(※4)	☎0287-73-0551
つるまき	☎028-634-2839
群馬県	
THE 3RD PLANET高崎店(※4)	☎027-310-6611
埼玉県	
HAP'1 GAME Citta UNO	☎048-844-8868
HAP'1 GAME Citta'	☎048-837-8021
デイトナⅢ	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフルスポ八潮店(※4)	☎048-994-5377
ヴァルゴ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテク セガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店(※4)	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店(※5)	☎04-7144-8366
★よしもとゲームアミュージアム ユーカリが丘店	☎043-487-4440
東京都	
GAME-NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
アメニティワールド エンデバー	☎042-389-3461
池袋プレイランドラスベガス	☎03-3982-1817
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズ サンシャイン店(※1)	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店(※1)	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店(※1)	☎03-3200-0884
新宿第一店ゲームオスロー	☎03-3209-5517
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
原宿ゲームダブルエックス	☎03-3405-4379
プレイランド ビッグチェリー 羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミューズメントスペーストレジャーアイランド	☎03-3904-2010
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ビッグ 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店(※4)	☎042-500-1414
神奈川県	
AMワールドフロンティア三ツ境店	☎045-365-1103
MUTHOS(ムトス)綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS(ムトス)相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ ブリーズ	☎045-313-6435
テクモピア 向ヶ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ヶ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
THE 3RD PLANET新潟県庁前店(※4)	☎025-290-8811
富山県	
プレイランド 掛尾	☎076-424-7543
セガ ワールド富山	☎076-428-0048
石川県	
P.A七尾店	☎0767-53-6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776-33-1900
セガ アリーナ	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
山梨県	
アベニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームパニック甲府	☎055-231-0829
長野県	
アミューズメントパークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店(※4)	☎026-231-5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577-35-5077
[illegible]	☎058-393-3979
静岡県	
GAME USA	☎054-624-5237
THE 3RD PLANET 富士店(※4)	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波(※4)	☎0548-22-7660
セガ ワールド 静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
ブリッズ南浜松店	☎053-442-7235
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4)	☎053-466-3387
ミラクル藤枝	☎054-643-7796
THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET BiVi沼津店(※4)	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4)	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店(※4)	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4)	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57-5002
愛知県	
PLAY SEVEN	☎0586-46-7228
アミューズメントプラザ マルシン	☎0566-25-5001
おもしろランドAHAHA清須店	☎052-401-6013
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・フィエスタ豊橋	☎0532-55-6088
プレイハード50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
ゲーム塾ワンダーランドAGC	☎0567-22-2522
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-34-6111
ゲームプラザタイガー 一宮店	☎0586-24-2472
ダウンタウン	☎0532-64-2939
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593-32-9988
セガ アリーナ 浜大津	☎077-523-7015
滋賀県	
セガ ワールド 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	☎0774-43-9030
西院コットンクラブ(フウキグループ)	☎075-595-1136
下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	☎075-712-4367
スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET BiVi京都二条店(※4)	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	☎0726-23-7161
ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	☎0726-71-5123
心斎橋ギーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アピオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティリノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU(コーハツ)	☎06-6352-3007
ゲームセンター 葡萄屋 山本店	☎0729-99-4337
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06-6618-3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
タロフォフォ	☎0798-32-0099
リブロス元町	☎078-332-2464
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店	☎078-928-7775
奈良県	
キャノンショット(フウキグループ)	☎0742-35-3208
アミューズメントデプト	☎0742-26-7789
和歌山県	
K-CAT紀ノ川店	☎073-480-5111
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店(※4)	☎0857-37-3010
島根県	
ゲームスポット ハロウィン	☎0853-23-0731
今出屋鉄拳塾	☎0852-72-2550
セガワールド出雲 NEW!	☎0853-23-1870
岡山県	
岡山ジョイポリス	☎086-232-8790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ビートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント パークワールド	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET山口店(※4)	☎083-933-0307
徳島県	
エンゼルランド 佐古店	☎088-653-4758
高知県	
戦 ikusa	☎088-854-1930
香川県	
ゲームステージ ビート	☎087-868-6007
セガ ワールド 高松	☎087-866-9526
マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	☎0877-63-4333
戦 ikusa	☎087-843-2788
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンボ西新店(※2)	☎092-844-6553
スーパーアカトンボ香椎店(※2)	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店(※2)	☎092-553-1081
Amuplats 天神	☎092-737-5500
天神ギーゴ	☎092-724-5971
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4)	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスペース31	☎097-523-5060
セガ ワールド 中津(※3)	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャングルパーク鹿児島店(※4)	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETフレスポ国分店(※4)	☎0995-48-6789
沖縄県	
TSUTAYA内間店	☎098-875-8588
アミュージアム ネーブルカデナ店	☎098-956-3409

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4 **THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5 **SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ(http://www.arcadiamagazine.com/)にて!

店舗経営者の方へ

貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか? 興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ください。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。 また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
FAX:03-3265-7340 E-Mail:location@arcadiamagazine.com

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別会社への移管などにより、右ページの加盟店リストから外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう

イベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

2009年8月版

北海道

★スガイテイネ
札幌市手稲区前田1条11 西友手稲店3F ☎011-699-2200
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

日付	時間	イベント
9/5	14:00	DDR X大会 ◆詳細はHP参照

埼玉県

★BOO-BOSSBOSS所沢店
所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3 ☎04-2929-8333
http://k-sai.jp/booboss/

日付	時間	イベント
8/23	15:00	QMA6トーナメント大会

栃木県

★つるまき
宇都宮市簗瀬町217 ☎028-634-2839

日付	時間	イベント
8/2	14:00	BB 1on1リーグ大会 ◆BB 1on1リーグ、挑戦者募集中、遠征大歓迎
8/9	12:00	つるまき夏のダライアス512祭り!! ◆ルートは自由、512を何個引けるか勝負 0個賞もアリ!
8/23	14:00	BB2on2勝ち抜きトーナメント大会 ◆BB2on2勝ち抜きトーナメント大会
8/16-30	14:00	BB、アルカナ・KOF12・合同フリプ ◆恒例のBB・アルカナ・KOF12の合同フリプ野試合大会

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900

日付	時間	イベント
8/1	18:30～	VF5公式オープンバトル ◆参加費はプレイ料金のみ

千葉県

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

日付	時間	イベント
8/1	16:00	WCCF大会 ◆18歳以上・16名～
8/8	16:00～21:00	VF5オープンバトル ◆カード保有者のみ
8/15	17:00～18:00	VF5公式大会 ◆16名・カード保有者のみ
8/29	16:00～18:00	G vs.G NEXT Premium Dogfight'09 ◆16名(32組) 2名1組

東京都

★高田馬場ゲーセンミカド inオアシスプラザ
新宿区高田馬場4-5-10 オアシスプラザ ☎03-5386-0127
http://mi-ka-do.net/baba/

日付	時間	イベント
毎週木曜	19:30	GGXX∧C 3on3大会 ◆参加費100円 斡旋有り
毎週月曜	19:00エントリー〆	ブレイブルー大会 ◆ランダム 2on2もしくは3on3形式 斡旋有り
8/16	備考欄参照	むせるほど激カラゲーム vol.2 ◆HP参照してください
8/29	備考欄参照	MBAA関東最強決定戦 in 井野劇 ◆店頭ポスター参照

★新宿ゲーセンミカドVX
新宿区歌舞伎町1-28-1 ミカドビル ☎03-3209-0036
http://mi-ka-do.net/shinjuku/

日付	時間	イベント
毎週木曜日	19:00	KOF98無印交流大会? ◆人が集まらなかった場合はリーグ戦 参加費100円
毎週火曜	19:00	無礼武琉羽 闘級者大会 ◆HP参照
8/29	19:00	バカバカパッションSP新宿大会 ◆曲・パートはフリーセレクト(ハード譜面可)
毎週日曜	17:00	Fateランバト ◆2on2の早稲田式、その他は工場出荷設定

★GAME-NEWTON 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1F ☎03-3554-2668
http://www.game-newton.co.jp/

日付	時間	イベント
8/1	20:00	タツカプ大会
8/8	20:00	スパⅡXランバト
8/9	17:30	Fate 大会
8/30	11:00	VF5R東京ベイエリアカップ ◆3on3

★クラブ セガ秋葉原
千代田区外神田1-10-9 サトービル ☎03-5256-8123
http://location.sega.jp/loc_web/cs_akihabara.html

日付	時間	イベント
8/1	10:00～15:00	VF5R 公式オープンバトル
8/2	10:30	VF5R 公式大会 ◆先着64名
8/15	10:00～15:00	VF5R 公式オープンバトル
8/23	10:30	VF5R 公式大会 ◆先着64名

※全イベント、カード必須

★G-link 渋谷道玄坂店
渋谷区道玄坂2-6-16 I'mOnビル8F ☎03-5458-2201
http://www.shibuya-gigo.jp/g-link/

日付	時間	イベント
8/9	18:00	三国志大戦3大会
8/23	18:00	LOV大会
8/30	18:00	GCB大会

※店舗告知&HPにて確認のこと

★セガ ワールド 大森
大田区山王2-1-5 大森駅ビルララ2F ☎03-5709-0669
http://location.sega.jp/loc_web/sw_omori.html

日付	時間	イベント
8/2	19:00	ブレイブルー 2on2 大会 ◆キャラ制限無し、キャラ変更無し
8/8	19:00	鉄拳6BR 3on3大会 ◆チーム内同キャラ禁止、キャラ変更無し
8/16	19:00	MBAA 大会 ◆キャラ制限なし
8/23	19:00	Gvs.G NEXT 大会 ◆UC作品のみ

★クラブ セガ 新宿西口
新宿区西新宿1-12-5西口三平ビル ☎03-3349-0257
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

日付	時間	イベント
8/2	14:00	ストⅣ 3on3 ◆キャラ被り無し(参加状況により変更)
8/8	13:00	GGXX∧C 5on5
8/9	14:00	KOF02UM
8/15	15:00	侍魂天下一剣客伝 東京剣客祭 ◆スピリッツ変更あり(申告制)

※キャラ固定

新潟県

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.html

日付	時間	イベント
8/9	16:00	MB定期大会
8/9	18:30	デモンブライド 大会
8/16	16:00	G vs.G NEXT定期大会
8/23	16:00	ブレイブルー定期大会 ◆闘劇ルールに準ずる

福井県

★JOYLAND江守店
福井市江守中15-8 ☎0776-33-1900
http://www.joyland.co.jp/emori/

日付	時間	イベント
8/2	20:00	G vs.GNEXT ◆Gガンダムキャラ1機入れる
8/15	20:00	GGXXランバト ◆キャラ固定
8/29	20:00	GGXXランバト ◆キャラ固定

愛知県

★クラブ セガ 金山
名古屋市熱田区金山1-19-2 ☎052-323-0121
http://location.sega.jp/loc_web/cs_kanayama.html

日付	時間	イベント
8/8	19:00	Gvs.GNEXT 店舗大会 ◆タイム240秒、ステージランダム、機体制限なし、他デフォルト設定
8/23	14:00	Gvs.GNEXT Premium Dogfight'09 公式エリア予選 ◆タイム240秒、ステージランダム、機体制限なし、他デフォルト設定

滋賀県

★スーパーヒーロー堅田店
大津市真野2-31-30 ☎077-571-1231

日付	時間	イベント
8/1	15:00	Gvs.G NEXT 大会
8/15	15:00	湾岸MN3DX 大会
8/22	15:00	鉄拳6BR 大会
8/30	18:00	DOC 店内大会

大阪府

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルBF～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

日付	時間	イベント
8/2	14:30	武力ONE ◆シングルトーナメント 参加費無料
8/23	14:30	Gvs.GNEXT Premium Dogfight'09 ◆2on2トーナメント 参加費無料
8/30	14:30	公式全国大会「WCCF CUP WINNER'S CUP The 7th」 ◆U-5 参加費700円 定員16名

★KO-HATSU(コーハツ)
大阪市北区天神橋2-2-21コーハツビル1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

日付	時間	イベント
8/8	17:00	第17回ブレイブルー大会
8/16	17:00	第3回スーパーストIIX2on2
8/22	17:00	第7回ブレイブルーランダム2on2大会
毎週金曜	18:00～23:00	ブレイブルーフリープレイ対戦会 ◆参加費500円

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

日付	時間	イベント
毎週土曜	18:00	鉄拳6BR 大会
毎週日曜	18:00	鉄拳6BR 2on2大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072

日付	時間	イベント
8/1・15・29	18:00	Gvs.GNEXT大会
8/2・16・30	18:00	三国志大戦3大会
8/8・22	18:00	MBAA大会
8/9・23	18:00	LoV大会

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623-7161

日付	時間	イベント
8/1・21	19:00	ガンダムSEED-DⅡ 大会
8/2・22	19:00	Gvs.G NEXT 大会
8/7	19:00	鉄拳6BR 大会
8/14	19:00	湾岸MN3DX 大会

※受付は開始1時間前から

兵庫県

★三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

日付	時間	イベント
8/7	20:00	ストⅣ 中級者大会 ◆PP30000以下
8/8	18:00	ストⅣ 初心者大会 ◆PP20000以下
8/21	20:00	ストⅣ 無差別級大会
8/22	18:00	ストⅣ ランキングバトル大会

※全イベント参加費100円

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

日付	時間	イベント
8/9	15:00	ストⅣ中級者以下限定大会 ◆PP20000以下 カード登録必須
8/16	15:00	ストⅣ大会
8/23	14:00	MBAA大会
8/30	14:00	ブレイブルー&GGXX∧C大会 ◆ブレイブルー大会終了後にGGXX∧C受付

広島県

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 5F ☎082-241-8564

日付	時間	イベント
8/2	15:00	MBAAランバト最終戦
8/16	15:00	アクエリアンエイジ 大会
8/23	15:00	すごカナ2ランバト最終戦
8/30	15:00	ブレイブルー 大会

島根県

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七類1520 ☎0852-72-2550

日付	時間	イベント
毎週金曜日	21:00	鉄拳6BR今出屋ランバト ◆参加費100円・シングルトーナメント
8/23	20:00	鉄拳6BR第1回今出屋王決定戦 ◆参加費200円・シングルトーナメント

★セガ ワールド 松江
松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

日付	時間	イベント
8/8	19:00	すごカナ2大会 ◆ランダム2on2形式
8/9	19:00	デモンブライド大会
8/23	20:00	VF5R公式大会

★セガ ワールド 出雲
出雲市渡橋町784-1 ☎0853-23-1870
http://location.sega.jp/loc_web/sw_izumo.html

日付	時間	イベント
8/2	17.00	VF5R オープンバトル
8/30	17:00	WCCF店舗大会 ◆店舗オリジナル大会 公式大会もあり 詳しくはセガHPにて
8/30	20:00	VF5R 公式大会

香川県

★MAXPLAZA善通寺
善通寺市中村町1798-2 マックスボウル1階 ☎0877-63-4333

今月のピックアップ1 覚悟の総量が未来を決める

アカツキ電光戦記Ausf.Achse公式大会
第四次電光大戦 Der Glanz

■主催・運営:
KO-HATSU
(http://www.ko-hatsu.com/)
■協賛:
SUBTLE STYLE
(http://subtlestyle.net/)
■予選開催日程:
7月19日(日)～8月23日(日)
■本選開催日程:
8月29日(土)～8月30日(日)
■本選スケジュール:
・8月29日(土)
12:00～ 1on1大会
15:00～ 決勝トーナメント
・8月30日(日)
12:00～2on2
(終了後に紅白戦を予定)
■ルール:
参加費1人1日500円。参加賞あり。チームあっせんあり。

※日程、場所等、大会詳細の確認、大会へのエントリーはHPへ

今月のピックアップ2 スパⅡXの頂点を目指せ!

スーパーストリートファイターⅡX大会
X-MANIA X

■開催場所:
高田馬場ゲーセンミカド
inオアシスプラザ
(http://mi-ka-do.net/baba/)
■開催日程:
8月23日(日) 12:00
(エントリー 10:00～)
■大会形式:
3on3トーナメント
■備考:
8月22日(土)に前夜祭の開催
■大会ルール:
チーム内完全同キャラ選択可(X/Sの32キャラから選択)。豪鬼使用不可。チームメイトのあっせんあり。ゲームスピード「3」固定。
各試合毎にじゃんけんで1P/2P選択しその後「先鋒プレイヤー」をスタッフに事前申告。
※事前エントリーあり

※開催場所等の確認は店舗のHPを参照のこと。

今月のピックアップ3 車輪よ……我に力を!

悠久の車輪
-関東最強決定戦-

■主催:
悠久の車輪 関東最強決定戦 実行委員会
(http://yu-sha.sabax.jp/)
■店舗予選大会:
2009年8月1日(土)～2009年8月30日(日)
■大会形式:
関東圏内の『悠久の車輪』設置店舗にて予選大会を開催し、各予選の上位者と特別推薦枠を合わせた計24名が決勝大会進出。予選開催店舗については、実行委員会HPを参照。
■共通ルール:
登録レベル15、出撃レベル10 その他は全国対戦モードに準ずる。カード制限無し、大会中のデッキ変更は不可。その他、細かい情報は実行委員会HPを参照。

8/1・15	19:00	ブレイブルー 大会
8/2	19:00	悠久の車輪 大会
8/9	19:00	LoV 大会 ◆録画の可能性あり
8/30	19:00	悠久の車輪 大会

※詳細は店頭にて

★戦～ ikusa ～ 香川店
高松市高松町2554-18 ☎087-843-2788
http://www.gems.ne.jp/shop/ikusa/ikusa_kagawa/kagawa_top.html

8/2	19:00	デモンブライド大会
8/9	19:00	旋光の輪舞DUO大会 ◆キャラ変更不可
8/23	19:00	ストⅣ 大会 ◆キャラ変更不可
8/30	19:00	QMA6大会

高知県

★戦～ ikusa ～ 高知
土佐市高岡町甲433-1 TSUTAYA高岡店内 ☎088-854-1930

8/2	19:00	ブレイブルー大会
8/9	19:00	GGXX∧C大会
8/15	19:00	KOF2002UM大会
8/22	15:00	LoV大会

福岡県

★TAC北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11ロイヤルインテリジェンスビル1Ｆ ☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

8/1	19:00	KOF02 UM 大会
8/8・22	19:00	デモンブライド 大会
8/9	15:00	すごカナ2 大会 ◆ランバト第4回＆決勝トーナメント
8/30	15:00	すごカナ2 大会

※いずれも参加費100円 詳細は必ずＨＰを確認のこと

★セガ アリーナ 中間
中間市上蓮花寺3-1-1 ☎093-246-1941
http://location.sega.jp/loc_web/sa_nakama.html

8/22	14:00	VF5公式大会 ◆公式ルール

★TAC戸畑店
北九州市戸畑区中原西1-11-11ウェストヒルF1 ☎093-873-9100
http://homepage2.nifty.com/t-a-c/

8/1	18:00	ブレイブルー
8/8	19:00	鉄拳6ＢＲ 大会
8/9・23	16:00	G vs.GNEXT 大会 ◆2on2
8/15	18:00	デモンブライド 大会

大分県

★ゲームプラザアンアン大分店
大分市高城新町1-8 ☎097-553-3588
http://www.maruka.jp/game.html

8/23	14:00 (集合)	WCCF CUP WINNER'S CUP 7th (公式大会) ◆詳細は公式サイトもしくは店頭にて確認のこと
8/30	16:00 (予定)	三国志大戦3大会

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか?
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先 ③参加資格、参加方法 ④ルール ⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。
ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、必ず開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。

※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろ)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156 FAX:03-3265-7340
Mail : location@arcadiamagazine.com

今月の強者たち 2009年6月開催分

今月は闘劇予選も一段落し、全国各地でさまざまなタイトルでユニークな形式の大会が開催された。

●BOO-BOSSBOSS所沢店(埼玉県)

◇An×An2大会 6/14・16名
優勝:2きゃたつ 2位:如意棒 3位:Rare

◇QMA6トーナメント大会 6/28・12名
優勝:かんみ 2位:○SENTA 3位:れふてぃー

●つるまき(栃木県)

◇ブレイブルーランダム2on2トーナメント大会 6/14・18名
優勝:ネロネロ(ライチ殿)、究極超人R介(熱血忍者) 2位:ラブレス

◇ブレイブルーランダム3on3トーナメント大会 6/28・20名
優勝:チクワ(タオカカ)、村人(レイチェル)、たひり(あらくね) 2位:あーる介、舞風 3位:ラブレス、みゆき、ロビン

●クラブ セガ 秋葉原店(東京都)

◇VF5R 公式OPB 6/6・124名
優勝:☆野ひかる

◇VF5R 公式大会 6/6・25名
優勝:Ŕ白炎Ŕ(ベネッサ)

◇MBAA 3on3 6/14・14名
優勝:「日曜100円2クレにして」たしろ(翡翠&琥珀)、レラル(軋間)、パパ(メカヒスイ)

◇湾岸ミッドナイトMT3DX大会 6/27・11名
優勝:また八方か@

●新宿スポーツランド本館(東京都)

◇ブレイブルー 平日大会1on1シングル戦 6/3・16名
優勝:ソウジ(アラクネ)

◇GCB ランバト 6/10・14名
優勝:まさろ

◇レディース全国への道5 3タイトル(初・中級者)合同女性限定イベント大会 6/14・39名
・ストⅣ 大会
優勝:ぺた(ルーファス)
・GGXX∧C 大会
優勝:せな(ソル)
・ブレイブルー 大会
優勝:さぅ(タオカカ)

◇GGXX∧C ぷりーど杯 Lasts hoooooot 5on5団体戦 6/20・65名
優勝:「りきすた」へる(ヴェノム) /りき(ポチョムキン) /ぷりーど(ジョニー) /あさば(スレイヤー) /小川(エディ)

◇機動戦士ガンダムガンダムvsガンダム 新宿温泉杯 シャッフル2on2団体戦 6/21・54名
優勝:たつる@婚活中(W0) じくさつだいてんしハロ(ゲドラフ)

◇GGXX∧C レディース大会 6/27・12名
・シングル大会
優勝:まい(ロボカイ)
・2on2大会
優勝:「うさにゃんチーム」 /マイケル・ジャクソン(聖ソル)、しぃ(ザッパ)

◇Gvs.G NEXT 第2回スポラン杯 6on6団体戦 6/28・330名
優勝:「嫁の実家行ってて遅刻しました＾＾」ダレガミ(ヴァーチェ)、まご(ターンX)、クッキー(∀)、牙(ガンダム)、牧島(W0)、エイジ(デスサイズ)

●クラブ セガ 新宿西口(東京都)

◇月華の剣士2 6/27・14名
優勝:ジュンロー(天野) 2位:RYO

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)

◇VF5公式大会 6/28・15名
優勝:海老戦 2位:まーぼう

◇第6回ブレイブルー定期大会 6/20・12名
優勝:あぜがみ 2位:平沢唯

◇第9回MB定期大会2on2 6/14・28名 優勝:ろちしん&TTK 2位:ABD&カムチャカ

◇G vs.G NEXTポイントランバト 6月毎週日曜日(計4回)・24名
優勝:うたわれもの 2位:カズマ

●チャレンジャー関大前店(大阪府)

◇Gvs.G NEXT大会 6/5・12名
優勝:チームもち(ターンX・ゲドラフ)

◇三国志大戦3大会 6/7・10名
優勝:正覚坊 2位:南アルぷス

◇ガンダムvs.ガンダムNEXT大会 6/19 16名
優勝:チームVipper(デスティニー・デスサイズ) 2位:チームむカイ

◇三国志大戦3大会 6/21・10名
優勝:レオ 2位:空蝉

◇メルティブラッドAA大会 6/26・10名
優勝:AIR(キシマ) 2位:唯ちゃんの方がちっさい 3位 ちくわぶ

◇ロードオブヴァーミリオン大会 6/27・20名
優勝:えろいし 2位:きんう 3位 のうかりん

●ハイテクランド セガ アピオン(大阪府)

◇ハパⅡ大会 6/14・17名
優勝:ばたやん(Dガイル) 2位:くすモンド(X本田)

●ファンタジスタ(岡山県)

◇ストⅣ大会 6/20・18名
優勝:ゲマ(豪鬼) 2位: アイン(アベル) 3位:しし(春麗)

◇MBAA大会 6/21・10名
優勝:腐乱拳(都古) 準優勝:山本(アルクェイド) 3位:ももだ(都古)

◇ストⅢ 3rd大会 6/27・18名
優勝:コトブキ(オロ) 2位:$(ユリアン) 3位:OJA(ユン)

●三宮 SANX(兵庫県)

◇ストⅣ PP3万以下大会 6/12・17名
優勝 ひろのう(ザンギエフ) 2位:牛鬼 3位:ゴミ虫

◇ストⅣ PP2万以下大会 6/13・13名
優勝:戸沢政盛(バルログ) 2位:ワレワレワでぶ専ダ 3位:ちゅうめい

◇ストⅣ 無差別級大会 6/26・
優勝:カツオ(サガット) 2位:ゆーやー 3位:ホワイト

◇ストⅣ ランバト大会 6/27・10名
優勝:こうげん(ベガ) 2位:パパイヤ納豆 3位:ぶっきらぼうに投げる

◇サムライスピリッツ零SP大会 6/21・16名
優勝:五月雨(徳川慶寅) 2位:てんぜ 3位:帽子

◇真サムライスピリッツ大会 6/21・16名
優勝:ヒライ様(幻十郎) 2位:T=R 3位:きゃべ

◇VF5 公式大会 6/7・13名
優勝:☆えすおー☆(サラ) 2位:玉露入り 3位:ザンギF/ぼろぼろ

●プロバックス JOYサンモール店(広島県)

◇MBAAランバト 6/7・22名
優勝:青白(さつき) 2位:みずき 3位:しづる

●セガ ワールド 松江(島根県)

◇すごカナ2大会 6/7・16名
優勝:モジャ&ポンコツチーム 2位:おぼろ&タクチーム

◇ブレイブルー 店舗大会 6/14・14名
優勝:タク選手 2位:のちゅん選手

◇G-1グランプリ ブレイブルー 5on5大会 6/4・25名
優勝:松江勢チーム

●戦～ ikusa ～高知店(高知県)

◇鉄拳6BR大会 6/14・13名
優勝:土佐っ子ベイベー(リー) 2位:NAKANO

◇GGXX∧C大会 6/21・10名
優勝:あらし(ソル) 2位:NAO

●TAC戸畑店(福岡県)

◇ブレイブルー 大会 6/6・14名
優勝:イオリ(ノエル) 2位:キズカ(カルル)

◇MBAA 2on2 大会 6/13・12名
優勝:HBK(赤主)平民(Vシオン) 2位:キズカ(琥珀) /ヤス(赤主)

◇ブレイブルー 2on2 大会 6/20・16名
優勝:イオリ(ノエル)キズカ(カルル) 2位:EGO(テイガー) /キルメル(テイガー)

●TAC北方店(福岡県)

◇MBAA 2on2 大会 6/7・24名
優勝:22世紀から来ますた/しっきー@のびた、ロクタ@せわし 2位:東方三咲町/社会人(笑)、社会人

◇MBAA ランダム2on2 大会 6/7・22名
優勝:まぐろ@SSR(アルク)、とばり(ヒスイ) 2位:ふぁも(レン)、ネロ教授(ネロ)

◇アルカナ2on2 大会 6/14・12名
優勝:対魔忍ナギン/ナギン(美凰)、PAD長(サキ) 2位:トキジマ、エムジマ ジョインジョイントキィ

●セガ アリーナ 中間(福岡県)

◇VF5公式大会 6/21・ 18名
優勝:佐為(アキラ) 2位:青ピクミン

●ゲームプラザアンアン大分店(大分県)

◇QMA6大会 6/21・26名
優勝:さたんまりあ 2位:まる一く 3位:だいふく

◇ストⅣランダム2on2大会 6/27・27名
優勝:シンラ(リュウ)&コジ(バイソン) 2位:たれ目のれん金術師&こばんせんせー

今月の猛者!

『北斗の拳』広域大会 ダンクマニア2009

2009年6月、人類は『北斗の拳』を忘却しようとしていた……。生き残ったモヒカンたちはわずかに残った筐体でプレイするために争いを繰り返し、バスケコンボが絶対的権力となる時代となった……。
昨年の闘劇'08決勝大会でも熱狂を生んだ『北斗の拳』の広域大会「ダンクマニア2009」決勝が、6月28日に高田馬場ミカドで開催された。関東各地の予選を勝ち抜いてきた猛者たち16人が激突、ありとあらゆるテクニックを駆使して激闘を繰り広げた。

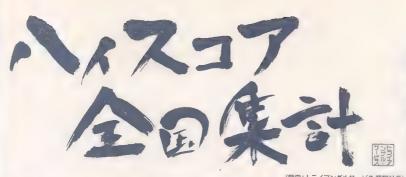
ヒャッハー!! 大会だァー!!

Congraturation!

覇者「K.I」を破り優勝したのは平田ことティムロス

本大会で優勝候補と目されていたのは、前回闘劇覇者「K.I」(トキ)。まさに破竹の勢いで、瞬く間に決勝まで勝ち上がるが、決勝で彼を待っていたのは、「ティムロス」の名で知られる実力派トキ使い「平田」(トキ)。
まさに現在の関東最強を決める闘いと言っても過言ではないこの試合であったが、これを制したのは、「平田」! 「精密K.I機」とも言われるK.Iが見せた立ち回りのほころびを見逃さず、一気に試合の流れをつかみ、見事優勝を勝ち取った。優勝おめでとう!

各地の闘劇'09予選結果はこちら→https://www.tougeki.com/

(題字:トライアングルサービス 藤野社長)

2009年6月21日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。
古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル		スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
レイジングストーム		3,970,380	ノリツッコミ特訓中 遊撃手-まJU	ALL(EX有)残ライフ3 12'58"41 2P側	個人申請 ナムコランド梅田店(大阪)
デススマイルズ メガブラックレーベル	ウインディア	10,926,251,433	gdgd ンゴm…うん♪たん♪	ALL 残1 ボム1 WEX	個人申請 ヒロセエンターテインメントヤード(東京)
	サキュラ	12,194,205,084	下風@目標達成です。	ALL 同付	グッデイ21(東京)
バーチャファイター 5R	スコア	1,121,000	そうかパワー	ALL VERSION B	GAME'S MILK(京都)
鉄拳6 BLOODLINE REBELLION	タイム	1'18"55	CYR-TSU	ALL 連付 Jack6	個人申請 ジャンボ(東京)
新作					
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプB・パワー 裏2周	658,719,183,306	ヌーパーオスシ	裏2周ALL 残×0	個人申請 セガワールドアルカス(東京)
	タイプB・ボム 通常2周	592,548,515,247	ドガクで始まりドガクで終わる	ALL	チャレンジャー ABABA 天神橋店
	タイプC・ストロング 通常2周	572,948,725,974	TNC-KEZ@ブラックメタルイイ!!	通常2周ALL	個人申請 キャノンショット(奈良)
	タイプC・ストロング 裏2周	610,211,522,658	rkb@皆様に野菜	裏2周ALL 残2	個人申請 ジョイランド柏店(千葉)
	タイプC・ボム 裏2周	513,851,268,839	もっちー	裏ALL 残1	個人申請 アクティロイヤル(大阪)
エスプガルーダII	アサギ	883,244,953	だるるん@店員からダメ出し	ALL	マットマウスパートII(神奈川)
オトメディウス	ジオール・トゥイー	3,464,870	S.RESQ	ALL 全3面クリア	チャレンジャー ABABA 天神橋店(大阪)
	ティタ・ニューム	4,450,810	みやみや	ALL 改造なし	個人申請 メジャーロード新発田店(新潟)
	空羽亜乃亜	3,761,940	こなた	ALL 改造なし	個人申請 アミューズメントパークNASA(長野)
シューティングラブ。2007	UNIT-1	33,794,380	TEN	ALL 連付 3面ボス×14	GAME'S MILK(京都)
	UNIT-2	33,917,220	TEN	ALL 連付 3面ボス×12 5面ボス×14	GAME'S MILK(京都)
デススマイルズ	ウィンディア・通常	450,231,412	ERT 上尾人@デシカワ様に感謝!!	ALL 予選、城共にイマイチでした。AB同付。	個人申請 プレイスポット ビッグワン(埼玉)
メタルスラッグ6	フィオ	57,639,810	F.T	ALL ハード	デイトナIII(埼玉)
旋光の輪舞SP	三条 櫻子	60,576,770	EGR	ALL	GAME 41(北海道)
虫姫さまふたりブラックレーベル	オリジナル・レコ	3,825,649,029	DBS@終了	ALL 26回目のノーミス	個人申請 プレイスポット ビッグワン(埼玉)
雷電IV	オリジナルソロ	77,363,610	CYS-SAK@好きこそものの上手なれ。	ALL ノーミス 1周3437万更新=チョピン+名人	個人申請 ゲームファンタジオ敦賀店(福井)
	ライトソロ	34,192,980	CYS-SAK(終了!?)@378734	ALL ノーミス 3面終了時1819万-350点w	個人申請 ゲームファンタジオ敦賀店(福井)
レトロ					
ソニックウィングス3	ブラスターキートン	3,984,500	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA 天神橋店(大阪)
ファイナルファイト	ガイ連付	5,518,240	是松	ALL 残0機 点数がヌルいのがバレちゃった?	個人申請 POWER STICK(神奈川)
レイストーム	R-GRAY2	29,705,150	T³-CYR-WIZ	ALL 同付	グッデイ21(東京)
航空騎兵物語		1,475,900	DRP-SGP-SV-TNK	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
鉄拳3	オーガI	0'53"25	LKR	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
鉄拳4	ファラン	1'22"76	前園セブン	ALL 同付	チャレンジャー ABABA 天神橋店
	レイ	1'54"65	前園セブン	ALL 同付	チャレンジャー ABABA 天神橋店
忍		771,350	SYG-SINO	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店
あずまんが大王 パズルボブル	1人でパズル	410,439,340	UMC(ふなっこのおまめさん)	ALL 放課後コース 神楽	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店(東京)
ザ・ランブルフィッシュ 2	ヒカリ	1,507,350	中山敦支先生お疲れ様でした	ALL 連同付	ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計(熊本)

講 評

『レイジングストーム』は、今回もまJU氏が約4万点差で抑えてのトップ獲得。1面から4面までの各ステージでの獲得点数は99.3万～112.7万～82.5万～102.3万となっていて、ロケットランチャーの使い方でスコアにばらつきが出るのがネックとのことです。

『虫姫さまふたり ブラックレーベル』はオリジナル・レコは「5面がほぼ理想どおりに決まった」とのコメント付き。ここまでスコアを伸ばすとはだれが予想できたでしょうか? またゴッド・パルムは2面で2ミス、3面で1ミスながらも4、5面がほぼ理想どおりにつながっての更新で、スピラーサを出せば60億点に届く可能性が出ている模様。今後に注目できそうです。

『オトメディウス』のティタはアレキ142万、東京171万、132万という内訳。アレキの大幅な伸びに加え、サンサルのカゴハッチを壊さずにザコを多く吐かせるパターンの進歩が目覚しく、ザコ1回粘りが3カゴ、2回粘りが4カゴとなっている。ボスのセイレーンでアクアレーザー LV.3を使用し、ボス発狂までの時間を短縮してクリア時のエレメントを多く獲得しています。

古いところでは80万点以上の大幅な伸びを見せている『ナムコクラッシックコレクション Vol.2』の『ディグダグ・アレンジ』に注目。本作では、アイテムの出現条件を満たし、光線銃を稼げる面で出現させることや、同じ面で粘っていると出現する赤い砂時計をいくつ出現させるかがキモだそう。ただ、ランダムで出現する緑ひょうたんがアイテム出現順を狂わせるのが厄介とのこと。

次回集計

●次回の集計(アルカディア10月号掲載分)は2009年8月15日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請は8月18日(消印有効)です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)をご覧下さい。

CLOSE UP! HI-SCORE!

デススマイルズII 魔界のメリークリスマス Ver.1.00&2.00

ウィンディア
627,550,895
chrono@金曜〆切は辛いよあずにゃん 大久保アルファステーション（東京）

スーピィ
635,067,844
かがみん@こんなゲームマジになって(ry 個人申請 ゲームオスロー立川第2店（東京）

（上：Ver.1.00、右：Ver.2.00）

	ウィンディア	スーピィ	キャスパー
1st	286,057,835 よどさん グッデイ21（東京）	316,819,576 よどさん グッデイ21（東京）	258,116,904 よどさん グッデイ21（東京）
2nd	255,965,562 FABIさん サブカルチュア&モンキーハウス本館 合同集計	299,294,171 MOZAN 個人申請 ゲームセンター B-1（千葉）	208,268,886 WSM-MKZ ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺 合同集計
3rd	236,644,935 AKF 個人申請 ゲームフォーラム21（東京）	297,168,802 JCB@引越ししました（笑） マットマウスパートII	182,159,693 おに～たま～ つるまき（栃木）

ロック展開で撃ち返し弾をリングに替えろ！

シューティングでは前代未聞の1カ月に1回バージョンアップが施行されるという本作。

カウンタの値を上げてアイテムを獲得していくスコア稼ぎの流れはこれまでのシリーズと同様だが、バージョンによってシステムが大きく異なるため、それぞれ全くと言っていいほど、稼ぎの内容が違ったものになっている。

まず「Ver.1.00」はボス戦でのリチャージ稼ぎがキモ。ボス戦で画面内に敵弾を多くためてパワーアップ→カウンタが0になる時に敵弾でリチャージ（カウンタ＋1000に戻る）という流れを繰り返すのだが、ボスの自爆までの時間が異常に長く、都市面のボス第2形態では何と22ループを稼ぎ、ここだけで約2億点以上を稼ぎ出せるのだ（ちなみにこのリチャージ現象はカウンタ値が奇数の場合のみ発生）。ちなみに約6億点の内4億点以上がボス戦での獲得点数だ。

「Ver.2.00」ではこのボス戦でのリチャージはできなくなっているので、ステージ道中での稼ぎが重要になる。ロック展開中に敵を倒すと自機をホーミングする撃ち返し弾が発生するが、これをロックを展開したまま一定時間回避していると弾の色が緑からだんだんと赤に変わっていく。完全に赤色に変わってからロックを解除するとこの弾がリングアイテムに変換されるので、これでどれだけ稼げるのかが勝負というわけだ。何だかんだで名の知られた強豪が上位を占めた初回集計だが、バージョンアップの事があり今後どうなるかが不透明な状況だ。

今月の注目トピック！ グレフ×ガルチ×マイルストーン 2大シューティング祭り 開催!!

さる7月5日、都内の高田馬場ゲーセン・ミカドにて、マイルストーンの新作『ラジルギノア』、グレフのXbox 360版『まもるクンは呪われてしまった！』のお披露目イベント「2大シューティング祭り」が開催された。今回はその様子を簡易レポート。

『ラジルギノア』が3台稼働するという一種異様な状況下で始まった本イベントでは、上級プレイヤーや同店のマスコット"ミカドの神様"よる実演プレイのほか、両タイトルの関係者によるトークショーも開かれ、林康氏（マイルストーン）、永田大祐氏（同）、丸山博幸氏（グレフ）、茶谷修氏（ガルチ）、安井洋介氏（スーパースィープ）といった、シューティングファンにはなじみの深いゲストが登場。各社の作品について、開発者自身の口から見どころや開発の経緯、裏話（『ラジルギノア』の面構成がなぜ現行の形になったかなど）が語られ、集まった観客たちの笑いを誘った。また、アーケードゲーム業界の現状、その中におけるシューティングゲームのあり方などにも話が及び、熱く語り合うゲストに、観客が真剣なまなざしが向けられる場面も見られた。

当日集まった5人のゲストの皆さんのサイン入りCD（ミカドサントラ）を、抽選で1名様にプレゼント！ なかなか手に入らないレアな逸品なので、シューター諸兄はぜひともご応募されたし。

PRESENT FOR READERS（応募方法は目次を参照!!）

ハイスコア通信

●**GAME41（北海道）**
WIZさん今年4回目の来店ありがとうございました。

●**つるまき（栃木）**
今回から参加させていただきます。7月からは初代ダライアスも稼働予定ですので、三十路ゲーマーもそれ以外のOLDゲー大好きな方もぜひご来店ください。対戦ゲーム、ケイブシュー、レゲーいっぱいアリ

●**ゲームセンタークラウン（千葉）**
平成21年6月28日をもって、ゲームセンタークラウンは閉店となります。2年3カ月という短い期間でしたが、とても楽しい時期をありがとうございました。生きてたらどこかでまた会いましょう！

●**大久保アルファステーション（東京都）**
3Fの対戦ゲームフロアにSNKプレイモアの『ザ・キング・オブ・ファイターズ2002 アンリミテッドマッチ』を対戦台で3セット入荷しました！ もちろん、1プレイ50円で稼働中です！

●**高田馬場&新宿ゲーセンミカド合同集計（東京）**
今月からお世話になります。当店ではスコアボード設置につき、随時スコアの申請を受け付けております。ぜひご利用ください。

●**チャレンジャーアババ天神橋店（大阪）**
デススマイルズメガブラックレーベル（ウィンディア）10546441745 YAD ー DDI ALL

●**メディアパークリブロス高槻店（大阪）**
『デススマイルズII』スコアトライアル参加店です。申請はぜひ当店で！ 7月は『デモンブライド』、『旋光の輪舞DUO』が入荷予定です。お楽しみに！

●**えの木（高知）**
前回のスコアを送り忘れました。福岡の皆さん、急な訪問にも関わらずお世話していただき、ありがとうございます。私の失策は、ETCを付けていないということでありました。 汁@さべつ。

●**サブカルチュア（福岡）**
『デススマイルズII』スコアトライアルの申請お待ちしております。7月頭から『MJ4』、『ガンガンNEXT』、『ストIV』稼働開始予定です。

●**スポラ九品寺&ショールーム合同集計（熊本）**
『デススマイルズII』が盛り上がっています。 byスポラ

●**電脳遊園地ハリケーン（鹿児島）**
ガンダム旧作などを動かしています！ ハイスコアサービスも好評です！ プライズも人気キャラ、マニアックキャラグッズを取扱中！

新たに追加・変更されるルール

ラジルギノア
【シングル】、【ダブル】の2部門のスコアで集計します。
■工場出荷設定[難易度：NORMAL、ライフ：3、EXTEND：TYPE1（60,000,000 / 150,000,000）]

The King of Fighters2002 UNLIMITED MATCH
【スコア】の1部門で集計します。使用キャラは問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY：4、ROUND TIME：60、POWER GAUGE：Normal]

豪血寺一族 先祖供養
【スコア】の1部門で集計します。使用キャラは問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY：4、STORY ROUND：3、ROUND：60、POWER GAUGE：0]

デモンブライド
【スコア】の1部門で集計します。モード、使用キャラは問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY：4、ROUND TIME：60、STORY ROUND：3、ROUND：60、POWER GAUGE：0]

トラブル☆ウィッチーズAC アマルガムの娘たち
ドキドキ気分・キャラ別の計5部門で集計。
【プリル】、【アクア】、【ユーキ】、【ルイ】、【シンフィ】
工場出荷設定[残機：2、難易度、NORMAL、エクステンドあり]

注意事項
●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score@arcadiamagazine.com FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

特集5 デジタルデータでセンスを磨け!

フレームデータ集 鉄壁（前編）

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

■メーカー	：バンダイナムコゲームス
■ジャンル	：対戦格闘ゲーム
■操作方法	：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日	：2008年12月
■使用基板	：SYSTEM357
■ネットワーク	：ALL-NET

格闘ゲームをプレイする上でよく耳にする「フレーム」という言葉。今月は、『鉄拳6BR』におけるフレームの重要性と活用法について、詳しく解説していきたい。

記事制作：漢の子、KEN、タケヤマ、茶柱、パベル樋口、はめこ。、福士、miya、ユウ、りゅうけい　ほか（50音順）

STEP1 そもそもフレームって何なのさ?

●聞くは一時の恥聞かぬは一生の恥

「フレーム」とはゲーム内における時間の単位を指す。近年のゲームの多くがそうであるように「鉄拳6BR」でも1フレーム＝60分の1秒となっており、コマンド入力やヒット、ガード判定などゲーム内で起こるすべての事象は、1フレームごとに処理されている。

文章にすると小難しく感じるかもしれないが、「パラパラマンガのようなもの」だと考えておけば問題無い。例えば「発生10フレームの立ち⊗」であれば、「10枚の静止画で構成されたパラパラマンガを1枚あたり60分の1秒でめくっている」ということになる。技ごとに「発生が早い/遅い」「硬直が小さい/大きい」という違いがあるのは「技を構成するパラパラマンガの枚数の差」に起因しているのだ。

以上がフレーム理論の基本的な概念となる。一度理解してしまえば応用の幅は非常に広く、鉄拳がさらに楽しくなること間違いなしだ！

打撃技に限らず、すべての行動がフレーム単位で管理されている。

発生の早い技、硬直の短い技は全体フレームが少なく……、

発生の遅い技、フォロースルーの長い技は全体フレームが多くなっている。

●なぜフレームを覚えるのか?

「行きつけのゲーセンでよく会うアイツに、○○（技名）だけで処理された」なんて経験は無いだろうか？

脱出不可能な、いわゆる「ハメ」というものが存在しない「鉄拳6BR」においては、フレームを覚えるだけでそんな状況を打破できることがままある。「実は割り込める連係」や「ファジーガード可能な疑似二択」、「ガード時に浮かせ技で反撃可能な技」などその例は枚挙に暇が無い。また、コンボや投げ抜けと違って練習が必要なく（もちろん、確定反撃などある程度慣れが必要なものも存在するが）、お金も使わずに強くなれるとくれば、フレームを覚えない道理はない。コマテクや反応で勝る相手にも、十分な知識武装をして立ち向かえば自ずと勝機が見えてくるはずだ。第一、「分からん殺しされた」なんてありふれた言い訳はみっともないぞ！

STEP2 図で見て分かるフレームの仕組み

①発生　②攻撃判定　③フォロースルー

打撃技は大きく3つのステップで構成されている。コマンド入力から攻撃判定が出るまでが①の「**発生**」。②の「**攻撃判定**」は読んで字のごとく。中には数フレーム持続するものもある。③の「**フォロースルー**」はいわゆる「スキ」で、ここから相手のヒット/ガード硬直を差し引いたものが「硬直差」となる。単純に①と③の数字が小さければ小さいほど「優秀な技」と言える。応用になるが、壁コンボの構築を考える際などでは③が重要性を持つことも。

①攻撃判定の発生
発生が早くて困ることは無い。主力級の技のほとんどは発生15フレーム前後。

②攻撃判定（の持続）
判定の持続が長い技は、思いがけないカウンターを取れることも。

③フォロースルー
フォロースルーの短い技はけん制に適したものが多いぞ。

●解説

フレームの仕組みに関しては左の図を見ればお分かりいただけると思う。この中で特に重要なのは「発生」と「硬直差」。どちらも次ページで解説する「連係の構築」や「確定反撃」に大きく関わってくる、「フレーム知識のキモ」とも言えるポイントだ。一般的には、この部分を指して「フレームデータ」と呼ぶ。

また、具体的な数値としてはあまりなじみの無い「フォロースルー」についてだが、中間距離でのけん制とスカシ確定がゲーム性の中核を担う鉄拳シリーズでは、空振り時のリスクとイコールと言えるため、決して無視できるものではない。だが、目視あるいは体感によるアナログな判断に委ねられる要素なので「浮かせ技を入れる余裕があるかどうか」程度の認識があればさほど問題は無いだろう。

鉄板! フォロースルー補足：シンの追い突き（立ち途中に[illegible]）やレイヴンのボディスラッシュ（立ち途中に[illegible]）は空振り時のみフォロースルーが増加する特徴がある。キングのボディスマッシュ（しゃがんだ状態で[illegible]）はヒット時11フレームまで相手が地上判定だが、相打ち時はフォロースルーが強制的に短縮されるため、[illegible]などが連続ヒットするぞ。

STEP3 フレーム知識を実戦で活かすには？

Part1 確定反撃

●確定反撃ワンポイント

相手の攻撃をガードした際、硬直差が10フレーム以上あれば確定反撃をたたき込むチャンスだ。しかし、10フレーム有利だからといって、発生10フレームの立ち●●が必ずしも確定するとは限らない。**距離が遠ければ立ち●●が届かないこともあるし、相手がしゃがみ状態へ移行する技を出していた場合、当然のことながら上段攻撃は当たらない。**

また、こちらが**しゃがみ状態であれば立ち●●は出せない**ので、ほかの技で反撃しなければならないなど、ひとくちに「確定反撃を決める」といってもさまざまな要素が絡んでくる。ガード時に確定反撃可能な技を覚える際には最低限、**「自分の状態」「相手の状態」「相手との距離」**もまとめてチェックしておこう。

ガード後に距離が離れる技には要注意。しっかり見極めよう。

ガード後の状況も地味に重要。取れるところはきっちり取っていこう。

さらに、浮かせ技によって反撃可能な技の中には、**軸ズレにより通常のコンボが入らないものもある**。そういった技も事前に知識を得ておけば、せっかくのチャンスをコンボミスによって台無しにすることが防げるぞ。

●派生のある技への確定反撃

ジュリアの双起脚（⇩●●●）はガード時16フレーム有利となり浮かせ技で反撃可能だが、跳山疾歩（⇩●●●●●）に割り込めるのは発生12フレームまで。発生12フレーム以内でダメージの高い技、カウンター時にコンボ移行可能な立ち●●を持っているキャラなら安定行動でも高期待値が望めるぞ。

状況次第で2発止め狙いもアリだが、基本は安定行動で。

Part2 連係の構築

●連係を考える

対戦における駆け引きのカギとなるのが「硬直差」だ。**攻撃をヒット、もしくはガードさせた後にどちらがどれだけ早く動けるか**ということなのだが、この硬直差によって次の行動（＝連係の組み方）はある程度決まってくる。基本は相手の攻撃に割り込まれない連係で、「ポールの●●●ヒット～⇦●●」のように、相手が手を出した際のリターンが大きいとなおいい。「ジュリアの●●●ヒット～里合天腿（⇦●●）」のように「立ち●●やしゃがみステータス技には負けるが横移動をつぶせる」連係も実用度が高くオススメ。また、ロウのドラゴンハンマー（⇨●●）のように**強制的に相手をしゃがみ状態にできる技は、相手の出せる技だけでなく、横移動方向をも制限できる**ため、非常に強力と言える。

ある程度の有利フレームが確保してあれば……、

ジャンプステータスも恐れずに⇩●●を打つことができる。

連係を組む際は左記のように、**相手の「最速の攻撃」、「ステータス技の有無」、「横移動や後ろダッシュなどの回避行動」に幅広く対応でき、リスクとリターンのバランスに優れた選択肢を複数用意しておくのがいいだろう。**

●暴れを考える

「暴れ」とは**「不利フレームを背負って技を出すこと」**。立ち●●だろうと⇩●●だろうと不利な状況で出せば暴れにほかならないが、「暴れ＝フレーム無視」ということでもない。自分がどれくらい不利かを把握して、状況ごとに最適な技で暴れることを考えるのもまた、フレーム理論には欠かせないぞ。

相手の裏をかければ暴れも強力な武器たりうる。

応用編 フレーム知識を活かした読み合い

●派生を生かした読み合い

ボブのコンビネーションビター（⇦●●●●●●）2発目や、ポールの獅子吼（⇦●●●●）2発目は上段なため、しゃがまれて反撃される恐れがあるが、これを逆手に取り1発止めを使ってみよう。通常、**しゃがみ状態へ移行するには6フレームかかる**ため、派生を警戒する相手には結果的に有利な読み合いをすることも可能になるぞ。

ここで紹介した技に限らず派生を「出す／出さない」の読み合いも存在する。

●距離を生かした読み合い

デビルジンの胴抜き（⇨➡●●）のようにガード後に距離が離れる技は基本的に相手のターンになるものの、後ろダッシュで相手の反撃をスカしたり、突っ込んでくる相手に置き技を当てたりと一概に不利とは言い切れない。ペースを握って自分のターンにしてしまおう！

「俺のターン！」と思うのは世の道理。突っ込みたくなるのも当然だが……、

そんなうかつな相手にはトラップ発動！ しっかりと痛い目を見せるべし。

■総評

『鉄拳6BR』は登場キャラクター数が非常に多く、各キャラの主要技フレームを覚えるだけでもかなりの労力を必要とする。しかし、かつて**「鉄拳は算数だ」**という名言を残した偉大な先人がいたように、それがゲームの中核を担っている事実に異論を差し挟む余地は無い。覚えれば覚えただけ、血となり肉となるのだ。自分の強さに伸び悩みを感じているプレイヤーはぜひ、フレーム知識の観点からアプローチしてみてほしい。必ず新しい境地にたどり着けることと思う。

……とまあ、堅苦しく書いてきたけど、あんまり深く考えずに、寝る前に布団の中で憎いあんちくしょうのメインキャラだけでもいいから、フレーム表とにらめっこしてみてよ。いつか「知ってて良かったー」って思うから。

鉄板! ヘイハチの奈落払い（[illegible]）3発目はガード時、ガードした側が14フレーム有利になるが、ヘイハチ側はガードのみ可能な硬直なので反撃が確定しない。二択を仕掛けよう。
デビルジンの六道鬼丸（[illegible]）最大タメガード時はデビルジン側が17フレーム有利だが、これもガード可能な硬直。相手を壁際に追い詰めているなら鬼神滅裂（[illegible]）を重ねてみるのも面白い。

フレーム表の見方と注意点

技名（コマンド）①	発生②	ヒット時③	カウンター時④	ガード時⑤
デルタ・カッター（◎◎◎）	10	+8/0/-1	+8/0/-1	+1/-8/-12
ワンツーパンチ（◎◎）	10	+8/+7	+8/+7	+1/-1
エルボーコロナ（⇨➡◎）	15（16）A	D	D	-11
ストレートビード（⇧◎◎）	15	+3/0	+3/尻もち B	-8/-13（～+8）

以下、各欄の基本的な説明。

❶技名（コマンド）/各技の名称。() 内に入っているのは、その技に対応するコマンド。

❷発生/その技の1発目の攻撃判定が発生するまでのフレーム数。ここの数字が少なければ少ないほど、攻撃判定が成立するまでが早いということになる。「15（16）」のような表記がある場合は、。() で囲まれていない数字が技そのものの発生フレーム、() で囲まれたものが、技のコマンド入力フレーム込みでの発生フレームとなる。詳しくは後述。

❸ヒット時/その攻撃が通常ヒットしたときに発生する硬直差を表す。「+」が付いていれば、攻撃を出した側が有利、「-」が付いていれば、攻撃を出した側が不利であることを示す。また、多段の技については、「/」で区切って、それぞれの攻撃の硬直差を表記している。例えば、「+3/-2」という表記であれば、1発止め時は攻撃側が3フレーム有利、2発目出し切り時は2フレーム不利であることを示す。なお、一つのコマンドで複数回攻撃が出て、うち1ヒットだけさせるのが不可能な技については、「/」で区切らず、まとめて最後の攻撃部分が当たった際の硬直差を表記する。

❹カウンター時/カウンターヒットした際の硬直差を表す。基本的な表記方法は❸と同じ。

❺ガード時/ガードした際の硬直差を表す。基本的な表記方法-は❸と同じ。

●その他の頻出する略号・注意事項/「D」はダウンの略。硬直差の数値が書かれるはずの部分に「投げ」と書かれていた場合、その技が決まった際に投げに移行することを表す。「特殊」は、攻撃判定を持たない技など、通常の攻撃とは違う性質の技であるため、発生等のフレーム数を書く意味が無い場合に用いる。

A 先行入力の仕組みと最速発生フレーム

●先行入力の仕組み

ガード中や技を出した後の硬直時間中に、次に出す技のコマンドを仕込んでおく「先行入力」。格闘ゲームでは一般的なテクニックであり、当然本作にも存在する。だが、本作では、「先行入力で受け付けるコマンドは1コマンドのみ」という特徴がある。

例えば、相手の技をガードした後に風神拳で反撃しようとした場合、ガード中に受け付けられているのはレバーを前に倒して離す、コマンド表記でいうと「⇨☆」の部分まで。もし「⇨☆⇩」まで入れ込んでおいて、ガード硬直が解けた後に「⇧◎」と入力すると、⇧◎が暴発してしまう。反撃のチャンスが一転、ピンチに変わってしまうこともあるので、コマンドは焦らずに丁寧に入力しよう。

なお、本作では先行入力を受け付けている時間は硬直が解ける直前の5フレーム。ただし、前ダッシュコマンド（⇨➡）が入っている技については、2フレームしか受け付けていなかったり、またスライド入力の技などは特殊な先行入力可能時間が設定されていたりと、例外は多い（ちなみに、横移動（⇧or⇩☆）は15フレームもの先行入力受付時間が設定されている）。

取りあえず、反撃の際には「コマンドを入れ込み過ぎない」ことを意識しておこう。

●最速発生フレーム

左で述べたように、本作では先行入力を1コマンド分しか受け付けていない。

よって、ある技に対しての反撃技を探す際には、「技そのものの最速発生フレーム」だけではなく、「コマンド入力の部分も含めた最速発生フレーム」を見る必要があるだろう。

例えば、三島家の最速風神拳（⇨☆⇩⇧◎）は「技そのものの発生は11フレームだが、コマンド入力に3フレーム余分にかかるため、11フレームの技に対しては確定反撃として機能せず、実質は14フレーム以上のスキに対して確定する」ということになる。当記事のフレーム表を参考にする際には、その点には気をつけてほしい。

大きなスキが出来た！　ここで反撃と意気込むも……

コマンドを早く入れ過ぎて、風神拳ならぬ⇧◎がさく裂。安い！

B 特殊なやられモーションについて知っておこう

格闘ゲームでは、キャラクターが攻撃を受けるとくらいモーションを取るが、本作では多種多様なくらいモーションが存在する。

それらくらいモーションの中には、特定の入力をすることにより、無防備な時間を短縮したり、別のモーションに移行できるものがある。

回復・移行可能なモーションは以下の三つ。これらを誘発する技はそれほど多くは無いので、どれが誘発技かを覚えておけば、実戦でくらうダメージを抑えることができる。

➡で回復後は、レバーを➡に入れっぱなしで自動的にガードしてくれるので安心。

各種操作で受け身を取ることが可能。放っておくと大ダメージをくらうので、何かボタンを押そう。

よろけを誘発できる技は珍しい。後ろによろける最中に⇩入力で自分からダウンを選択できる。

なお、「腹やられ」に似たモーションに「崩れ」がある。カズヤの忌怨拳（⇧◎）カウンター時などに発生するモーションだが、これは各種入力による、くらいモーションからの回復、時間短縮はできない。

また、本作にはラースのマグネティック・ニー（⇨◎）のように、カウンター時にくらった側をロックして特殊な演出に移行する技も多く存在する。これらのやられも、基本的に回復不可能。

これらの特殊なやられを誘発する技は、気を抜くと大ダメージに結びついてしまうものも多いので、相手の誘いに乗って暴れつぶしをくらったりしないよう注意しよう。こういったことについても、フレームを含めた技の知識が役に立つことが多い。

ラースやカズヤの⇧◎カウンター時は回復不能の崩れに。

カウンター時に投げに移行するような技もある。

※本記事の表や本文中で記載されるフレームは、全て編集部が独自で調査したものです。

実践フレームデータ

ラース・アレクサンダーソン

ご覧の通り、ラースは上・中・下段それぞれに優秀な技がそろっている。全部の技を使うつもりで、対戦を楽しんで勝つのだ。

技名	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
デルタ・カッター(◎◎◎)	10	+8/0/-1	+8/0/-1	+1/-8/-12
ワンツーパンチ(◎◎)	10	+8/+7	+8/+7	+1/-1
レギオンターン(◎◎)	10	+8/+1	+8/+1	+1/-12
スラッシュデッキ・ミドル(◎◎◎)	10	+8/+4/D	+8/+4/D	0/-7/-12
スラッシュデッキ・ハイ(◎◎◎)	10	+8/+4/D	+8/+4/D	0/-7/-7
キック・スタート(◎)(※3)	15	+5	+5	-12
コードライン(◎)	18	D	D	-7
スクエアアッパー(◎)	15	+3	+3/-2	-9/-10
フラッシュクロー(⇨◎◎)(※1)	13	+3/+3	+3/+3	-8/-8
ライトニングスラスト(SE中に◎)	12	D	D	-10
アレスターシャット(SE中に◎)	22	D	D	-17
ストームギア(SE中に◎)	14	D	D	-14
フラッシュアウト(⇨◎◎◎)(※2)	13	+3/+3/D	+3/+3/D	-8/+3/-12
コッキング(DE中に◎)(※1)	11	+7	+7	-4
コッキング・ファイア(DE中に◎◎)	18	D	D	-4/-6
リムファイア(DE中に◎)	17	+7	D	-7
エラスタンス(DE中に◎)	12	D	D	-10
チャージファクター(⇨◎◎)(※1)	12	+3/+5	+3/+5	-6/-6
デスマスク(⇨◎◎)	12	+3/D	+3/D	-6/-12
ダイナミック・エントリー(⇨◎)	特殊	—	—	—
インラッシュカレント(⇨◎)	15	D	D	-12
パワースラッグ(⇨◎)	13	D	D	-18
アラートL(⇧◎)	13	+5	+5	-1
ノッキング(⇧◎)	15	+4	D	-9
アウトポスト(⇧◎)(※2)	16	+3	+3	-7
アウトポスト・ブリッツ(⇧◎◎)	16	+3/D	+3/D	-7/-20
エックスレイ(⇧◎)	24	+4	+4	+2
タクティックソード(⇩◎)	18	+4	+4	0
テスラグラビティ(⇩◎◎)	15	-3/+6	-3/+6	-14/-10(-18)
アースバッテリー(⇩◎)	24	D	D	-20
アークコンビネーション(⇧◎◎)(※3)	17	-1/-4	-1/-4	-12/-12
ビードショット(⇧◎)(※1)	15	+3	+3	-8
ウィービングビード(⇧◎◎)	15	+3/+6	+3/+6	-8/-6
ストレートビード(⇧◎◎)	15	+3/0	+3/尻もち	-8/-13(〜+8)
シャドウカッター(⇧◎)	21	+5	D	-20
イマジナリーナンバー(⇧◎)	26	+5	D	-10
シェブロンスラッシュ(⇦◎)	15	+4	+4〜+5	-8〜-9
ギルバートスマッシュ(⇦◎◎)	16	+4/+3	+4/D	-7/-8
インパルスキック(⇦◎)(※1)	19	+2	+2	-9

技名	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
インパルスプラス(⇦◎◎)	19	+2/D	+2/D	-9/+12
マグネティック・ニー(⇦◎)	18	+8	投げ	-8
ウインドライガー(⇦◎)	21	D	D	-11
ゼウス(⇦◎)	80	ガード不能	ガード不能	ガード不能
トリガードスクリュー(⇩◎or⇨◎or⇧◎)	13	D	D	-21
ストームヒール(⇩◎or⇨◎or⇧◎)	25	D	D	-9
アバランシェ(⇩◎or⇨◎or⇧◎)	特殊	—	—	—
アバランシェドロップ(⇩◎ホールド)	27	投げ	投げ	投げ
アバランシェスマック(⇩◎◎)	54	0	0	-16
アバランシェフォール(⇩◎◎)	37	0	投げ	-8
サージバースト(⇨➡◎)(※1)	21	D	D	-13
エレクトリックショット(⇨➡◎)	17(18)	D	D	-8
ダブルパルス(⇨➡◎◎)	20(21)	+5/-3	+5/-3	-30/-17
エルボーコロナ(⇨➡◎)	15(16)	D	D	-11
ダブルアクション(⇨➡◎)	18(19)	0	0	-16
ボルトライナー(⇦⇦◎◎)	13(14)	D/D	D/D	-12/-16
レッドスプライト(⇨⇨⇨◎)	18(20)	D	D	+7〜+11
ストリーマー(立ち途中に◎)(※1)	15	D	D	-12
ライトニングスターター(立ち途中に◎)(※1)(※2)	13	+2	+2	-9/+2
マルチプライカッター(立ち途中に◎◎)	13	+2/+1	+2/+1	-9/-12
タワーキャノン(立ち途中に◎)	20	D	D	+7
スマックブレイブ(しゃがんだ状態で⇧◎)	18	+1	+1	-12
ショックウェイブ(横移動中に◎)	25〜	D	D	-8
スタックアップ(相手ダウン中⇩◎)(※1)	特殊	—	—	-14〜
ライジングフォース(◎◎)	36〜66	D	D	-18
サイシススロー(相手に接近して◎or⇨◎)	12or15	—	—	—
クローズサンダー(相手に接近して◎or⇨◎)	12or15	—	—	—
クリティカル・ニー(相手の左横から接近して◎or⇨◎)	12or15	—	—	—
エンファサイズドロップ(相手の右横から接近して◎or⇨◎)	12or15	—	—	—
ダイナマイトシュリンク(相手の背後から接近して◎or⇨◎)	12or15	—	—	—
アポカリプス(相手に接近して⇩◎)	12	—	—	—
S・H・B(⇨⇨⇨◎orDE中に◎)	10	—	—	—
リジェクション(空中の相手に⇨⇨⇨◎or空中の相手にDE中に◎)	10	—	—	—

●10連コンボについて:今回は細かいデータの掲載を割愛したが、ラースの10連コンボはルートが二つあり、6発目の中段の浮かせ技がヒットしているかどうかによって7発目以降が自動分岐する性質を持っている。言い換えれば、6発目が当たると最後まで連続ヒットさせることができるのだ。しかし、結局最後まで立ち状態でいる相手には大きなダメージを奪えず、何発目で止めても確定反撃が簡単に入れられてしまう。見た目が非常にかっこいいので使いたくなるが、対人戦ではアクセント程度の使用に留めておく方が無難だ。

(※1)……➡でSEへ。(※2)……⬇でDEへ。(※3)……⬇でしゃがみへ。

ラースの長所と短所を知る〜注目技ポイント解説

まず、上段技を見てみよう。注目したいのは、ワンツーパンチ(◎◎)やレギオンターン(◎◎)、スラッシュデッキ派生(◎◎〜)などの、小回りの利く発生の早い上段技たちだ。接近戦では、これらの技を相手にまとわりつくように使っていこう。

もう一つ注目したい技はデスマスク(⇨◎◎)。発生12フレームで威力が高い。-12〜13の硬直には確実に決められるようにしたい。壁やられ・強を誘発するので、壁際でぶっぱなしても強いぞ。

続いて中段技を見てみよう。今回隠れた強い技としてピックアップしたいのは、ギルバートスマッシュ(⇦◎◎)とショックウェイブ(横移動中に◎)だ。ギルバートスマッシュはダメージが高く、確定反撃の無い二段技だ。横移動には弱いので、起き攻めや相手の受身に合わせて使用するのがベター。ショックウェイブは横移動から出せる中段で、反撃をもらわない上、追撃でスタックアップ(相手ダウン中に⇩◎)が確定して総合ダメージが高い。非常に使い勝手がいい、いわゆる「出し得技」なので、スカさない程度にガンガン振り回していこう。なお、スタックアップを軽減しようとする相手はアラートLやウィービングビードで空中判定を拾ってコンボにいけるぞ。

最後に下段技。シャドウカッター(⇧◎)はけん制として重要なリーチの長い下段だ。「置いておく」ような使い方がカギで、打ち方に技量と経験が問われる。ヒット時は5フレーム有利なため、マルチプライカッター(立ち途中に◎◎)としゃがみ中◎が割り込まれないので、それらの行動を基本に、機を見て投げや当たれば大きい二択を狙っていくとダメージ効率がいい。

しゃがみからしか入力できないスマックブレイブ(しゃがんだ状態で⇧◎)は強力な崩し手段だ。リスクも少なく発生も早い上に横にもある程度強いといいことづくめなので、積極的に狙っていきたい。なお、この技はストリーマーが二択として成立するので、バランスよく使い分けて相手の体力を奪っていきたい。

鉄板! ●ラース補足:タクティックソードとマグネティック・ニーは肘、膝判定なので、各キャラの返し技で返せない。マグネティック・ニーはカウンター時のリターンに優れ、タクティックソードはガードさせても五分。それぞれ発生も18と遅くないので、飛鳥やスティーブにはフレームを考えつつ使っていってもいいだろう。

実戦フレームデータ

ボブ

ボブは、技のリーチが全体的に優れている。フレーム数値は大切だが、その技の「長さ」も考慮した技の使い方を心がけると良いだろう。

	技名(コマンド)	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	ストレートロンデル(◎◎◎)	10	+8/+5/+1	+8/+5/+1	+1/-1/-10
②	グランデシューター(◎◎◎)	10	+6/+5/-2	+6/+5/-2	0/-6/-12
③	サークルワッパー(⇨◎◎)	12	+3/D	+3/D	-8/-15
④	エスカロップエルボー(⬁◎◎)	14	+5/+1	+5/よろけ+～2	-3/-12
⑤	スラッシュダルヌ(⬁◎)	15	+3	D	-8
⑥	ラーナフリップ(⬁◎◎)	18	D/D	D/D	-13/+2
⑦	クーペチョップ(⇩◎)	18	+7	D	0
⑧	コンビネーションミンチ(⇩◎◎◎◎)	15	+2/+2/+1/D	+2/+2/+1/D	-9/-9/-12/-21
⑨	コンビネーションビター(⇦◎◎◎◎)	13	+6/+8/+7/D	+6/+8/+7/D	-5/-3/-9/-4
⑩	アピシウススペシャル(⇩◎◎◎)	15	+5/+6/D	+5/+6/D	-6/-5/-13
⑪	リエゾンスパイク(⬀◎)	20	+2	+2	-12
⑫	コントルノファルス(⬀◎◎◎◎)	24	-1/-1/+3/D	-1/-1/+3/D	-12/-12/-6/-11
⑬	アバスナイプ(⬀◎)	18	D	D	-16
⑭	ユイルスリップ(⬁◎◎)	19	+8/+8	+8/D	-25以上/-25以上
⑮	グラトニーバイツ(⇦◎◎)	17	+4/+7	+4/+7	-9/-9
⑯	フライングジャンボン(⬃◎)	20	D	D	-12
⑰	クラックジャック(⬃◎◎)	16	+1/D	+1/D	-9/-17
⑱	ボルボスイング(しゃがんだ状態で⇦◎◎◎)	15	+3/+4/D	+3/+4/D	-8/-7/-16
⑲	スピナッチアッパー(立ち途中に◎◎)	14	+4/+4	+4/D	-7/-16
⑳	ラングワッシャー(⇨☆⇩⬂◎)	13 (16)	D	D	-6
㉑	ホットギモーヴ(立ち途中に◎◎)	15	+2/D	+2/D	-6/-13

10フレームの確定反撃に使う技は、ダメージの大きい(相手体力の16%を奪う)①と、ヒット後の状況がいい②2発止め(◎◎)(体力の14%を奪う)のどちらを選択するかが迷いどころ。接近戦での読み合いに自信があるなら②を使い、相手の体力をきっちり減らしたい状況や、接近戦に付き合いたくないときは①を使っていくといいだろう。

また、ボブは立ち状態からの確定反撃がやや貧弱なキャラクター。16フレームのスキに対しては、最速入力の⑳が確定するものの、入力が極めてシビア。確実に浮かせられるのは、⑬で反撃できる18フレーム以上の硬直になるだろう。

そのため、反撃面では高威力な③(体力の21%を奪う)と、⑰(体力の28%を奪う)の2つをきっちり決めていくことが重要となってくる。距離が離れる技への反撃には、発生15フレームのコンビネーションバルド(⇩◎◎)(体力の17%を奪う)も忘れずに。⑰よりもさらにリーチが長いため、ポールの崩拳(⇩⬂⇨◎)やヘイハチの鬼神拳(⇨➡◎)などに対して反撃を決めるときに重宝する。

⑥2発止め(⬁◎)からは、クラッカースパイラルボーン(⬃◎◎)につなげるのが安定コンボ。前ダッシュからのコンビネーションブル(⇩◎◎)でも拾えるが、難度はやや高め。

はみだし情報

起き上がり下段蹴りカウンター始動の連続技①

安易な起き攻めに反撃! 攻撃は最大の防御なり!

本作におけるダウンは、非常に難しい状態である。ダウン中にもくらい判定がある上、下手に起き上がろうとすると、そこを拾われて大ダメージをくらってしまう。リスクを考えると圧倒的にダウン側が不利な状況だ。しかし、ダウン中の数少ない反撃手段である起き上がり蹴りをうまく活用すれば、起き攻めをする側にもリスクを与えることが可能だ。

今回は、一番ポピュラーな状況である「仰向け相手足側ダウン時に、起き上がり下段蹴りがカウンターヒットした場合」の連続技を全キャラ分リストアップしてみた。(次ページにつづく)

実際の対戦でよく見る光景。ぬるい起き攻めが読めたらあえて暴れてみるのも一興

キャラ名	仰向け足手前・起き上がり下段蹴りカウンター始動の連続技(※始動技の表記は省略)
ラース	1.ライトニングスターター(立ち途中に◎)→ウィービングビード(⬁◎◎)→ボルトライナー(⬁⇦◎◎)～バウンド→前ダッシュ～アラートL(⇨➡⬁◎)→前ダッシュ～ビードショット～SE(⇨➡⬁◎➡)→ライトニングスラスト(SE中に◎)※近距離限定 2.前ダッシュ(⇨➡)～スタックアップ(相手ダウン中に⇩◎)
アリサ	前ダッシュ～しゃがみ～スピアフィッシング2発止め(⇨➡⬇☆◎◎)→◎→ダブルスレッディング(⇦◎◎)～バウンド→トリプルセッション(⇨◎◎◎)
レオ	登脚(立ち途中に◎)→頂肘金鶏独立～進歩(⇦◎◎⬆)→穿冲拳1発止め(⬃◎)→二郎担山(⇦◎◎)～バウンド→左横移動→金剛華山托天掌(⇩☆⬁◎◎⇩⬁⇨◎)
ザフィーナ	前ダッシュ(⇨➡)～しゃがみ(⇩)～たち途中に◎→⬁◎→ヴァルチャーピック2発止め～モードスケアクロウ(⇦◎◎)→バルカ(モードスケアクロウ中に◎)～バウンド→前ダッシュ～ナベリウス(⇨➡⬁◎◎)
ミゲル	ラウドアッパーコンボ(⇨➡◎◎)
ボブ	1.前ダッシュ～コントルノファルス2発止め(⇨➡⬀◎◎)→コンビネーションビター1発止め(⇦◎)→ブレーツェルクラッシュ(⇦◎◎)～バウンド→ジャンピングビーンズ(⇨➡◎)→スリースターコンボ1発止め(⇦◎) 2.コンビネーションビター2発止め(⇦◎◎)→スリースターコンボ1発止め(⇦◎)
ジン	前ダッシュ～右正拳追い討ち(⇨➡⇩◎)
カズヤ	前ダッシュ～腿砕き(⇨➡⬁◎)→六腑凶襲拳(⬁◎◎)～バウンド→前ダッシュ～胸尖脚(⇨➡⬁◎)→六腑凶襲拳(⬁◎◎)
アスカ	横移動(⇧☆)～刈脚白縫い(⬃◎◎)→雲雀槌(⇩◎)～バウンド→前ダッシュ～刈脚白縫い(⇨➡⬁◎◎)
リリ	奥横移動(⇧☆)～バックフリップ・スピニングエッジ1発止め(⬁◎)→カンセール・ユヌードゥ(相手に背を向けて◎◎)→➡入れ◎◎→キティシザース(⇦◎)～バウンド→バックフリップ・スピニングエッジ1発止め(⬁◎)→テンペスト(相手に背を向けて◎)

実戦フレームデータ

三島 一八（ミシマ カズヤ）

カズヤの技は単発で高威力なものがそろっている。相手との間合いを測りつつ、きっちりと確定反撃を決めていくことが重要になる。

	技名（コマンド）	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	閃光烈拳（◎◎◎）	10	+8/+8/D	+8/+8/D	+1/-1/-17
②	二重裏拳（◎◎）	12	+8/+6	+8/+6	-3/-10
③	絶影拳（◎）	12	D	D	-14
④	鬼蹴り（⇨◎）	19	+5	+5	-13
⑤	右踵落とし（⇨◎）	19	+6	D	+3
⑥	魔神閃焦凶鳴拳（⇨◎◎◎）	25	D/D	D/D	-10
⑦	六腑閃烈脚（⇩◎◎◎）	16	-10/D	-10/D	-7
⑧	忌怨拳（⇩◎）	14	+5	+5	-12
⑨	胸尖双突（⇩◎◎◎◎）	18	+9/+5/D	+9/+5/D	-7/-11/-19
⑩	踵切り（⇩◎◎◎）	13	+2/-4	+2/-4	-15
⑪	地背脚（⇩◎）	19	0	0	-14
⑫	腿砕き（⇩◎）	20	+2	+2	-11
⑬	速疾號打（⇦◎◎◎）	11	0/D	0/D	0/-14
⑭	烈火脚（⇧◎or⇩◎）	19	D	D	-9
⑮	左踵落とし（⇨➡◎）	20（21）	D	D	0
⑯	ダブルアッパー（立ち途中に◎◎）	13	+7/D	+7/D	-13
⑰	魔神拳（立ち途中に◎）	16	D	D	-18
⑱	踵落とし（立ち途中に◎◎）	11	+2/-9	+2/-9	-3/-15
⑲	最速風神拳（⇨☆⇩⇘◎）	11（14）	D	D	+5
⑳	奈落旋風（⇨☆⇩⇘◎◎）	16（18）	D/D	D/D	-27/-15

①（◎◎◎）は、10フレームの反撃技としては威力が高く、ヒット時にダウンを奪える優秀な技。相手の体力の17%を奪う。⑬（⇦◎◎◎）は発生が11フレームと少しだけ遅くなるが、リーチが長く、相手の体力の22%を奪う強力な技。ガード時に11～14フレームの硬直がある技には、この技で反撃していくといい。

また、最速霧足風神拳（⇨☆⇘◎）は、最速で入力すれば発生13フレーム。非常にシビアだが、カズヤは全キャラクター中唯一、13フレームのスキに対して浮かせ技で反撃できるということになる。これだけの面で見ても、カズヤは「扱うのが難しいが、使いこなせば強い」タイプのキャラであることがわかるだろう。

しゃがみ時の反撃技も優秀。⑱は、他キャラクターの立ち途中◎と比べて威力が高い。ただし、ヒット時はこちら側が不利（相手はしゃがみ状態）。ローキックなどを打ち返してくる相手には下段さばき、安易な立ち途中技を出してくる相手には後ろダッシュからの⑲で反撃してやろう。⑯は発生13フレームという高性能な浮かせ技。ただし若干リーチが短いので、距離が遠いときは踵落とし（硬直が短いとき）と魔神拳（硬直が長いとき）の2つに切り替えていくことが必要となる。

はみだし情報

起き上がり下段蹴りカウンター始動の連続技②

連続技レシピについて補足

起き上がり下段蹴りの後はしゃがみ状態になっているため、立ち途中攻撃やしゃがみ攻撃で拾えないキャラは、前ダッシュか奥横移動（⇧☆）をはさむ必要がある。奥横移動は一瞬入力するだけで、実際に軸を移動する必要はない。

なお、「難度が高いものの、これは確実に使えるようにしておきたい」というくらいのレシピがあるキャラについては、複数のレシピを用意した。

もちろん、この記事で挙げたもの以外にも、まだまだ別のレシピが見つかるはずだ。ぜひ探してみて欲しい。（次ページにつづく）

転倒した相手を拾うのはかなりシビアに見えるが、以外と余裕があるので落ち着こう。

キャラ名	仰向け足手前・起き上がり下段蹴りカウンター始動の連続技（※始動技の表記は省略）
ファラン	奥横移動（⇧☆）～カットロー～ライトフラミンゴ→ライトジャブ→ハンティングヒール～バウンド→構えチェンジ～ヴォルカノン～ライトフラミンゴ→ライトスカイボルト
シャオユウ	里合腿（⇨➡◎）→背身連盤打1発止め（背向け中に◎）×2→背身連盤打2発止め（背向け中に◎◎）～バウンド→右横移動（⇩☆）～丹山隠者（背向け中に◎◎）
エディ＆クリスティ	ルピエルナ（立ち途中に◎）→ベンリン～ヘランパゴ2発目ディレイ（⇦◎◎）→レヴァンタ～アウ・バチュウド～逆立ち～座り（座り中に◎◎⇨☆）～バウンド→レヴァンタ～アウ・バチュウド～逆立ち（座り中に◎◎⇨）→ヒラターニョ（逆立ち中に⇩◎⬇）
フェン	1.前ダッシュ～両断把（⇨➡☆【◎◎】）～バウンド→龍歩昇雲（⇨◎◎）→鬼弾激掌（⇩◎◎）※非常に難しい 2.落襲把（しゃがんだ状態で⇩◎）→登脚（立ち途中に◎）→鬼弾激掌一発止め（⇩◎）※安定
レイ	千鳥旋転花（しゃがんだ状態で⇩◎◎◎）→妃睡絞竜掌（妃睡鳥中に◎）～バウンド→昇竜連脚（⇨➡◎◎）
リー	奥横移動～コンパススイープ（⇧☆⇩◎）→レイザーズエッジキックコンボ（⬇◎◎◎◎）
ポール	奥横移動～瓢瓦（⇧☆⇩⇘⇦◎）～バウンド→前ダッシュ～竜王霹靂掌（⇨➡⇩◎ヒット時◎ヒット時◎）
ロウ	前ダッシュ～ブレイクロー（⇨➡⇩◎）→ドラゴンローレフトサマー（⇩◎◎）
スティーブ	1.立ち途中に◎→フェイントレフトフック～フリッカー構え（⇩◎【◎◎】⬅）→ダッキング～キャンセル（⇨◎or◎～⬆☆）～立ち途中に◎→ドラゴニックハンマー（⇨➡◎）～バウンド→ダックインレフトフック～フリッカー構え（⇨◎◎⬅）～ダッキング（⇨◎or⇨◎）→ガゼルパンチ（ダッキング中に◎）※近距離限定 2.ドラゴニックハンマー（⇨➡◎）～バウンド→ガゼルパンチ→⇩◎→ダックインレフトフック～フリッカー構え→フリッカー中に◎→ターンパンチ（◎◎）

鉄板! ……反撃技として優秀。ヒット時は、獅子斬り包丁（⇩◎）を決めればバウンドを誘発できる。

リリは細かく有利フレームをとれる技が多く、確定反撃に適した技も多く持っている。フレーム書籍を生かせるキャラクターだ。

	技名	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	ワンツースパインシュート（ ）	10	+9/+8/D	+9/+8/D	+1/-1/-7
②	アーチキックコンボ（ ）	10	+6/D	+7/D	0/-4
③	トライアングルスプレッド（ ）	12	D	D	-12
④	10連コンボ2発止め（ ）	12	+7/0	+7/+1	-4/-1
⑤	クロワゾネ（⇩⇧⇨ ）	12 (14)	D	D	+5
⑥	カプリコーンキック（ ）	15	D	D	-12
⑦	オルレアンソード（ ）	16	D	D	-11
⑧	ベリエアタッケ（⇨ ）	17	D	D	-14
⑨	ローズ・ピケ（ ）	15 (17)	-3/D	-3/D	-14/-14
⑩	フッキングヒール（ ）	21	+8	D	+3
⑪	アルトロデオ（ ）	22 (24)	+3	+3	-13
⑫	バックフリップ・スピニングエッジ（ ）	23	D/D	D/D/D	-3/-8
⑬	立ち途中	11	D	D	-9
⑭	ライジングタクト（立ち途中 ）	18	D	D	-11
⑮	スラッシュヴァイン（しゃがみ中 ）	15	D	D	-12
⑯	ホライズンスライド（しゃがみ中 ）	25	-2～+6	D	-9～-17
⑰	メヌエット（横移動中 ）	19	D	D	-3
⑱	カンセール・ユヌードゥ（背向け中 ）	9	+3/+5	+3/+5	-3/-3
⑲	テンペスト（背向け中 ）	14	D	D	+14
⑳	アンテロープキック（背向け中 ）	18	-4/D	0/D	-20/-13

②は連続ヒットする上段のコンビネーション。発生が10フレームと早く、2発目は壁やられ・強を誘発する。2発目はガードされても反撃を受けないが、しゃがみでスカされると危険なので注意。

⑤は2ヒットする上段技。発生が早い上に、ヒットすれば相手はダウンし、ガードされても有利と使いやすい。

⑨はガードされた場合、1～2発目のどこで止めても反撃確定だが、ディレイがかかり、2発目カウンター時は崩れダウンを誘発。

⑩はヒット、ガードを問わず、相手をしゃがみ状態にする中段攻撃。ヒット時はもちろんのこと、ガードされてもリリ側が有利なので、攻めの起点として使える。⑯は持続の長いスライディング系の攻撃。ヒットさせても若干不利だが、当て方によって大きく硬直差が変わるので注意。

⑰はカウンター時、回復不能の崩れを誘発。

背向けに移行する技がいくつかあるが、基本的に出せる技は変わっても硬直差は変わらない。

はみだし情報

起き上がり下段蹴りカウンター始動の連続技③

起き上がり蹴りの性能について

起き上がり蹴りには中段（ ）と下段（ ）が存在する。仰向け相手足側ダウンの場合、どちらもガードされると12フレーム不利、ヒットさせて5フレーム有利となる。またカウンター時はともにダウンを奪えるが、中段は相手を大きく吹き飛ばし、下段は近い間合いで転倒させることが可能。この状況では、相手はしばらく空中状態になっているため、素早く追撃に行けば連続技になる、というわけだ。

なお、威力は中段の方が若干高く、ヒット時は確実に仕切り直しにできるため、安定を求めるなら中段を選ぶのもアリ。（次ページにつづく）

最も機会の多いこのダウン。他のダウンと異なり[illegible]ックも出せるぞ。

キャラ名	仰向け足手前・起き上がり下段蹴りカウンター始動の連続技（※始動技の表記は省略）
マードック	前ダッシュ～ハーストバッシュ（ ）
キング	アリキック2発～スピニングスマッシュ（⇩ ）
アーマーキング	前ダッシュ（ ）～クレイジーストンピング（相手ダウン中 ）
ジュリア	前ダッシュ～飛身連脚（⇨ ）→虎身肘（⇨ ）→疾歩掌拳～転身歩～猛虎劈打（⇩ ）～バウンド→疾歩掌拳～転身歩（⇩ ）→泰山双把（⇩ ）
ガンリュウ	1.相撲ラッシュ2発止め（しゃがんだ状態で ）→もろ手振り～もろ手ハンマー（立ち途中に ）～バウンド→陣幕破り（ ） 近距離限定 2.ヒッププレス～漢下段払い（ ）
ニーナ	ライトローキック&バックスピンチョップ（しゃがみ中 ）→クリークアタックコンボ2発止め（ ）→アイボリーカッター（ ）～バウンド→前ダッシュ（⇨ ）～しゃがみ（ ☆）～フラッピングバタフライ1発止め（立ち途中に ）→アイボリーカッター（ ）
アンナ	ライトローキック&バックスピンチョップ（しゃがみ中 ）→スカーレットレイン～バウンド→前ダッシュ（⇨ ）～ ～コウトリーレインボー（⇨ ）
ヨシミツ	奥横移動～迅流撃（⇧☆ ）
ブライアン	1.ニークラッシュ（立ち途中に ）→ストマックブロー（ ）→⇨ →チョッピングエルボー（⇦ ）～バウンド→スナイパーソバット（ ）→クイックロースクリュー（⇩ ）※近距離 2.キックオフ（⇩⇧⇦ ）
ジャック6	前ダッシュ～マッドドーザー2発止め（⇨ ）～スレッジハマー（⇨ ）～バウンド→マッドドーザー（⇦ ）

実戦フレームデータ

李 超狼（リー・チャオラン）

基本的にスタンダードかつ用途が分かりやすい技を持つリー。確定反撃能力の高さを活かして守るもよし、手数を活かして攻めるもよしだ!

	技名	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	ワンツーミドル（ ）	10	+8/+5/+1	+8/+5/D	1/-1/-12
②	コンビネーションドライ（ ）	10	+7/+6/+1	+7/+6/D	1/-5/-12
③	マシンガンキック（ ）	11	+7/+5/+5	D	-4/-5/-5
④	ビューティフルスパンク（⇨ ）	11	+4/+6	+4/D	-7/-5
⑤	⬁	15	D	D	-7
⑥	シルバーニー（⬃ ）	15	D	D	-12
⑦	トリプルファング（⇦ ）	15	+6/+6/+1	+6/+6/+1	0/-5/-11
⑧	トリプルファング※2発目ジャスト入力（⇦ ）	15	+6/+10/D	+6/+10/D	0/-1/-6
⑨	シュワルローゼフック（ ）	21	+3	D	-1
⑩	シルバーヒール（⇦ ）	21	+7 (+8)	D	-3 (-2)
⑪	インパルスショット（⇨➡ ）	16 (17)	D	D	-11
⑫	デッドリースラッシュ（⇨➡ ）	16 (17)	+6	D	-5
⑬	ヒールブースター（立ち途中に ）	14	+3/D	+3/D	-8/-14
⑭	シルバーロー（⇩ ）	16	-3 (0)	D	-15 (-16)
⑮	パンプキック（⬀ ）	20	+2	+2	-12
⑯	ブレイジングキック（⇩⬀ ）	22 (23)	D	D	-19
⑰	立ち途中に	11	+5 (+2)	D	-6 (-9)
⑱	フロントキック（⬁ ）	13	+2	D	-9
⑲	ミストウルフコンビネーション（ ）	14	+3/+1	+3/+1	-8/-10
⑳	ダブルシグナル（⇨ ）	14	+2/D	+2/D	-9/-12

①は10フレームから12フレームまでの硬直への確定反撃や、近距離の相手の技の空振りの硬直に決めていこう。②も用途は似ているが、ヒット後の有利フレームを活かして攻めを継続することができるので体力状況によって使い分けるといいだろう。

③はリーチに優れているため、15フレーム以降の確定反撃や、中距離での相手のスカし確定、そのほかヒットマンスタイルやミストステップに移行させて④が活きる近距離戦へ無理やり持ち込んだりと、非常に多彩な用途があるリーの肝とも言える技だぞ。

リーの持つホーミングアタックの⑤はガードさせてリー側がしゃがみ状態で-1と悪くない状況だ。横移動や後ろダッシュを交ぜながら固まる相手にはしゃがみ状態からの⬁⇩⬁ や⑥などの二択でガードを揺さぶっていこう。

⑦、⑧、⑨は主に相手の攻めに合わせて置くような使い方をしていこう。近距離戦では発生が早く派生があるためにスカし確定を決められづらい⑦を、中～遠距離戦では空振りの硬直が少ない⑧を使い分けていくのがセオリーだ。

⑩、⑪はガードされてしまうと反撃を受けてしまうが、当たれば試合を決める破壊力を持つ。自分を信じて打ち抜くのだ!!

はみだし情報
起き上がり下段蹴りカウンター始動の連続技④

起き上がり蹴りのリスクを把握しよう

ここまでは起き上がり蹴りの良い部分を中心に見てきた。起き上がり蹴りは確かに、使い方によっては強力な技ではあるものの、やはりリスクは高く、ただ出しているだけでは簡単に大ダメージをくらってしまう。

きちんと攻撃を重ねてこられた場合や、起き上がり下段蹴りをかわせる攻撃を重ねられた場合はもちろんのこと、警戒したいのは下段さばき。さばいた時点でバウンド効果が付くようになったため、前作に比べればリターンが減ったが、使いやすさは相変わらず。うかつな下段蹴りは厳禁だ。

下段さばきから連続技を決められ、たたき付けから再度起き攻めをくらってしまうことも。

キャラ名	仰向け足手前・起き上がり下段蹴りカウンター始動の連続技（※始動技の表記は省略）
クマ&パンダ	前ダッシュ～熊不知火（⇨➡⬀ ）→⬁ →熊武爪（⬁ ）
ロジャーJr.	奥横移動（⇧☆）～ロードローラー（⇦ ）～バウンド→立ち途中に →テイルモッピング（⇩ ）
ワン	1.奥横移動（⇧☆）～竜巻投げ（⬁ ）→⇨ →打突連拳（⇦ ）→烏牛擺頭（ ）～バウンド→崩拳（⇩⬁⇨ ）　※ジャック6以上の大型キャラに対して推奨 2.後掃落驟脚（しゃがみ中⬁ ）　※安定
ブルース	前ダッシュ～レフトローハイキック（⇨➡⇩ ）→ショットシェル～ダッキング（⇨➡ ➡）→ダッキングアッパー（ダッキング中に ）→トライデントミドル～バサートスタンス（⬁ ）→バサートハンマースタンプ（バサートスタンス中に⇨ ）→ショットシェル～ダッキング（⇨➡ ➡）→ダッキングエルボー（ダッキング中に ）
ペク	スネークブレード（⇩ ）
レイブン	アイアンフレイル（⇨➡ ）→アサシンスティングコンボ（⬀ ）→ミッシングエゴ2発止め（⇦ ）
ドラグノフ	前ダッシュ～シャープナー（⇨➡⇩ ）→立ち途中に →セパレーター（⇩ ）
デビルジン	前ダッシュ～奈落堕とし（⇨➡☆⇩⬃ ）～バウンド→馬頭螺旋2発止め（⇨➡ ⇨⇨）→ →前ダッシュ～風神拳（⇨➡☆⇩⬂ ）
ヘイハチ	前ダッシュ～奈落払い2ヒット踵切り1発止め（⇨➡☆⇩⬃ ☆ ）→瓦割り（⇩ ）～バウンド→前ダッシュ奈落払い2ヒット雷神拳（⇨➡☆⇩⬃ ）

実戦フレームデータ

クレイグ・マードック

返し技を受けない肘&膝攻撃をぶつけていき、五分からの「とりま(=とりあえず)ローキック」や「とりま横移動」で相手を操縦してやるのねん。

	技名	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	ジャブ～ボディブロー (1⇩2)	10	+8/+7	+8/+7	+1/-9
②	クイックエルボースティング (21)	10	+8/+5	+8/+5	0/+3
③	コンプレッサー (⇘12)	13	+2/S-3	+2/D	-9/-17
④	クイックバズーカ (⇦4)	14	+2	D	-9
⑤	サルコンパンチ (⇨1+2)	15	0	D	-6
⑥	スイングアッパー (⇘1)	16	D	D	-12
⑦	ステップインローキック (⇩3)	16	-1	-1	-13
⑧	フックスマッシュコンボ (⇨2⇩12)	16	+7/S+3/D	D/S+2/D	-7/S-13/-15
⑨	コングラッシュ (⇘3⇘12)	17	+2/D/-6	+2/D/-6	-10/-13/-3
⑩	ヘッドアタックグラインダー (⇘1+2)	17	+2	+3	-11
⑪	ダンク・エルボー (⇩1)	18	+5	D	しゃがみ0
⑫	ハーストバッシュ (⇗312)	18	-4/+8 (+6) /D	+3/D (+6) /D	-12/-6 (-10) /-12
⑬	ニースリング (⇙3)	20	D	D	0
⑭	ジャイアントボール (⇨4)	21～	D	D	自キャラダウン
⑮	ローリングバックナックル (⇦2)	22	+1	D	-9
⑯	バベルブレイク (⇩⇘➡2)	24	+5	+5	-12
⑰	ブレイクバック (立ち途中に 12)	11	+3/D	+3/D	-7/-7
⑱	スタン・ニー (立ち途中に 4)	13	D	D	-7
⑲	レイドキック (立ち途中に 3)	18	D	D	-13
⑳	シットブレイクキック (しゃがんだ状態で ⇘4)	22	+8	D	-26

ヒット時は①の方が有利フレームが大きく、②は威力が高く2発目まで確実に届くという利点がある。13～15フレームまでの確定反撃には高威力な③を確実に決めていきたいが、距離が遠いと感じた場合はリーチの長い④や⑤に切り替えよう。特に⑤でしか届かない場面も多くある。そして16フレームの硬直には⑥、17フレーム以上の硬直には⑨2発止めから空中コンボをたたき込むべし。

⑪と⑬はガードされたとて状況は五分。「五分からのとりま横移動」はたとえこの巨体でも相手の攻撃を避けやすく、二度三度と強引に連発するなり両方向に強い⑦や⑪や⑮で横移動を抑止するなりして相手の攻撃を誘い込み、横移動からのスカし確定をブチ込むチャンスを作っていこう。

⑳は4→⬋4と入力することで立ち状態からスムーズに出せる。ノーマルヒット時はとりま⑱で突き放すか、⑲と⑳の二択を仕掛けるといい。

持続部分をガードさせれば相手との距離がここまで伸びる。さらに硬化差も減って一石二鳥!

実戦フレームデータ

ジュリア・チャン

発生とリーチに優れた技を多く持つジュリア。とっさに入力するのが難しいコマンドもあるが、どの技も強力なので練習は欠かせないぞ!

	技名	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	ワンツーパンチ (12)	10	+6/5	+6/5	+1/-1
②	ワンツーパンチ～転身歩 (12～3or4)	10	-3	-3	-9
③	迅脚前掃十字把 (4 3 2)	11	-2/+4/D	D/+4/D	-6/-7/-14
④	霞陰掌 (⇘1)	14	+1	+1	-5
⑤	膝弾 (⇘3)	14	+6	+6	-7
⑥	虎身連攻 (⇨➡14)	11 (12)	+4/D	+7/D	-2/-8
⑦	疾歩連肘 (⇩⬋12)	11 (13)	0/D	+5/D	-6/-11
⑧	疾歩掌拳～転身歩 (⇩⬋1)	11 (13)	+3	+3	-7
⑨	箭身迅肘 (⇨⇨⇨1)	13 (16)	D	D	+7
⑩	里合天腿 (⇦4)	18	D	D	+1
⑪	泰山双把 (⇩1+2)	16	D	D	-12
⑫	寸腿 (⇩3)	13	-1	+4	-12
⑬	撞掌 ([32] 1+2)	16	-4/D	-4/D	-12/-16
⑭	妃掌拳 (⇩⇘⇨2)	15	D	D	-8
⑮	驚天衝腿 (⇨➡3)	12 (13)	D	D	-14
⑯	跳山疾歩 (⇙331)	15	+5/D/D/	+5/D/D/	-9/-16/-7
⑰	大纏崩捶 (⇘12)	16	+5/D	+5/D	-6/-18
⑱	蒼空砲 (立ち途中に 4)	11	D	D	D
⑲	疾歩崩肘 (しゃがんだ状態で ⇘2)	12	D	D	D
⑳	天砲 (立ち途中に 2)	16	D	D	D
㉑	後掃穿弓腿 (しゃがんだ状態で ⇘34)	16	-3/D	-3/D	-14/-16

③の2発目にはしゃがみステータスあり。1発目がヒットしていれば2発目はさばけず、ガードされても反撃を受けないため使いやすい。相手の受け身や起き上がりに対して2発目を重ねるのも非常に強力。ヒット・ガードに問わず3発目に割り込めないのもセールスポイントだ。

④しゃがみ状態の相手に当てれば驚天衝腿が連続ヒットすることでおなじみの霞陰掌。ガード時は距離が離れるため、安易な反撃は後ろダッシュでスカしてしまおう。

⑭はしゃがみステータスこそ無いものの、判定の高い技をもぐる性質がある。コマンドすべてが先行入力可能なため、確定反撃にも使える。

⑬は上下同時攻撃となる初段の下段部分のみヒットで、続く中段が連続ヒットするが、ディレイをかけ過ぎると繋がらなくなってしまう。カウンター時は最大ディレイでも連続ヒットするので、ヒット時のエフェクトに気を配って出し切りたい(下段部分のみカウンターはノーマルヒットと同じ扱い)。

⑳は距離が離れる下段技への確定反撃に使えるほか、スカし確定にも使いやすい。判定の高い攻撃をもぐることがあるが、しゃがみステータスは無いので過信は禁物だ。

鉄板!

実戦フレームデータ 巌竜（ガンリュウ）

ガンリュウの技はリーチが短いが、ヒット時に相手と密着かつ有利な状況になるものが多い。粘っこい接近戦を展開して勝利をつかめ!

	技名	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	閻魔突っ張り（●●）	12	+9/+6	+11/+10	+3/-1
②	達磨落とし（⇨●）	14	-2	D	-15
③	猫騙し（⇨【●●】）	16 (17)	+12	+12	+4
④	ロケット突っ張り（⇨●）	14	D	D	-12
⑤	電車道コンボ（⬀●●●）	13	+6/-2/+8	+6/-2/+8	-5/-13/-6
⑥	突き上げ張り手～閻魔突っ張り（⬀●●●●）	16	D/+4/+7/+7	D/+4/+10/+10	-11/-7/-1/-1
⑦	けたぐり（⬀●）	16	+5	+5	-12
⑧	電車道（⬀●●）	14	+5/+5	+5/+5	-6/-6
⑨	鉄砲乱打（⬀●●）	20	+3/D	+3/D	-7/-16
⑩	岩断破（⇩●）	25	D	D	+3
⑪	蹴返し（⇩●）	21	-1	-1	-12
⑫	送り出し（⇩●）	16	+1	投げ	+1
⑬	太鼓判乱れ打ち（⇦【●●】またはしゃがみ中に⬀●）	14	D	D	-14
⑭	カチワリ頭蓋（⇦●）	10	D	D	-13
⑮	潰し判掌（⬃●）	18	+5	+5	-6
⑯	ちゃんこスピン（⬃●）	21	D	D	-8
⑰	大鷲掴み（⇨➡●）	13 (14)	D	D	-8
⑱	突き上げアッパー（立ち途中に●）	16	D	D	-10
⑲	鬼面張り（しゃがんだ状態で⬀●）	15	D	D	-12
⑳	⬃●	16	-2	-2	-13

通常のキャラクターと違って発生10フレームのワンツーパンチを持たないガンリュウは、ワンツーパンチの代わりに⑭を使っていく必要がある。⑭ヒット時は、前ダッシュからの⑯が後転受身に対して確定するので、前ダッシュからの⑦と二択にして起き攻めしていこう。

しゃがみ状態からの技は、⑲が優秀。同じしゃがみ状態からの技、⑱よりも発生が1フレーム早く、リーチも長いので、確定反撃を決める際に役立つ。立ち合いでも、相手の前ダッシュに合わせて置いておく使い方が強力だ。

細かい地上コンボとしては、①や⑥カウンターヒット→⑭がある。しっかり確認して、細かいダメージを拾っていこう。

また、表には載せなかったが、相撲ラッシュ1発止め（しゃがんだ状態で⇩●）は優秀な技。発生19フレーム、ヒット時+2、カウンター時+2、ガード時-8の下段攻撃だ。

けん制技として優秀な立ち●のカウンター確認は特に重要。壁際では、壁やられ・強も狙える。

実戦フレームデータ ポール・フェニックス

発生10～15フレームまで、確定反撃に使いやすい技が充実しているポール。常に最大反撃を入れられるように練習あるのみ!

	技名	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	ワンツーパンチ（●●）	10	+8/+7	+8/+7	+1/-1
②	鉄山靠（⇩●）	12	D	D	-16
③	ダブルストライク（⇦●●）	12	+8/+4	+8/+4	+12
④	閂剪み（⇦●）	14	D	D	+10
⑤	⬀●	15	D	D	+7
⑥	双飛天脚（⬃●●）	15	D/D	D/D	-17/-13
⑦	崩拳（⇩⬂⇨●）	13 (15)	D	D	-15～-17
⑧	立ち●	12	+8	D	-4
⑨	出足払い（⬂●）	21	+1	+1	-13
⑩	弦月（⇩⬃⇦●）	17 (19)	+1	+1	-19
⑪	竜王霹靂掌（⇩●ヒット時●ヒット時●）	15	-17/-9/D	D/-9/D	-33/-18/-17
⑫	不知火（横移動中に●）	26	+3	+11	-13
⑬	瓦割り（⇩●）	14	+2	+6	-9
⑭	立ち途中に●	11	+5	+5	-6
⑮	震月（立ち途中に●）	15	D	D	-14
⑯	三宝龍龍2発止め（⇨➡●●）	15 (16)	D/D	D/D	-16/-13
⑰	三宝龍龍・上段（⇨➡●●中に●）	15 (16)	D	D	-5
⑱	三宝龍・中段（⇨➡●●中に⇨●）	15 (16)	D	D	-14
⑲	三宝龍・下段（⇨➡●●中に⇩●）	15 (16)	-6	-6	-17
⑳	富嶽（⇦●）	21	D	D	-14

③ヒット後は相手がしゃがみ状態となるため、+4フレームという数字以上に有利な状況となる。相手が横移動可能な方向と、しゃがみ状態から出せる技を考慮して、その後の展開を組み立てよう。

②は③と発生が同じだがダメージは③、リーチは②に軍配が上がる。ヒット時はダウンもしくは壁やられ・強となるので、壁際で起き上がり中段キックをガードした際には迷わずこちらを選択しよう。

④は近距離で-14フレームとなる技への確定反撃だけでなく、相手の右横移動対策としても使えるぞ。⑬カウンターヒット時は有利フレームが増えるだけでなく、相手がしゃがみ状態となることを覚えておこう。カウンター確認をして瓦割り崩拳に派生できれば心強い。

⑫カウンターヒット時は11フレーム有利となるが、相手はしゃがみ状態になっているため、連続ヒットするのは左右のしゃがみパンチのみ。

距離別にガードモーションが用意されているのは全キャラ、全技通してもポールの崩拳のみ。

実戦フレームデータ

ロジャーJr/

手が短いので、相手に接近戦を挑むことが多い。接近戦ではフレームがより重要になってくるので、主要技のフレームを正確に把握しておこう。

	技名	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	ワンツーボディフック（1,2,1）	10	+8+/+6/+5	+8/+6/D	+1/-1/-7
②	ライトストレート～レフトアッパー（2,1）	10	+6/+6	+6/+6	0/0
③	フィンキック（⇖4）	12	+7	+7	-4
④	立ち4	13	+6	D	-5
⑤	ライジングトゥーキック（⇙4）	15	D	D	-12
⑥	エアーズロック（⇨3,3,2）	16	+1/D/D	+1/D/D	-2/-15/-15
⑦	ダイナミックスマッシュ（⇨➡2）	15	D	D	-12
⑧	ジェイルキック（⇨➡4）	15	D	D	-15
⑨	バンディクート・ボム（⇖2）	15	+3	D	-7
⑩	ダブルスピン・カスタネット1発止め（1+2）	13	+5	+5	+1
⑪	ダイビングローパンチ（⇩2）	18	+2	+6	-13
⑫	テイルカッター（⇗3）	20	D	D	-27
⑬	ローリング・トーピドー（⇦⬅4）	37	+8	D	+4
⑭	シュリンプキック（相手に背を向けて 3+4）	14	D	D	-16
⑮	テイルモッピング（⇩3+4）	16	-3	-3	-17
⑯	ダイナマイトアッパー（しゃがんだ状態で ⇖2）	16	D	D	-12
⑰	ロケットスタンス（⇦1+2）	特殊	—	—	—
⑱	フライング・ヒップアタック（⇦1+2,3+4）	14	D	D	+4
⑲	ロードランナー（⇦1+2➡）	42	D	D	+5
⑳	フライング・ローキック（⇦1+2,3）	18	+5	+5	-6

①は、基本的なワンツーパンチから強力な派生を出せる。初段カウンターで3発連続ヒット。3発目のみカウンターで崩れを誘発、コンボを決めることができ、それを警戒し固まる相手にロケットスタンスからの攻めも可能。②はガード時に五分でダメージに優れる。また⇨入れで出すことで、発生12フレームと遅くなるが、ダメージが上昇するぞ。

③は⇨入れ②が届かない際の確定反撃や、⑨、⑪ヒット時など、有利なときの暴れつぶしと中段攻撃を兼ねた選択肢として使用する。ガードされてもリスクは無く、気軽に使っていけるぞ。

⑦、⑧は中間距離での差し込みや、距離の離れる技への反撃に使用する。どちらも壁やられ・強を誘発するので、壁際で狙っていこう。また、若干距離が離れるので相手キャラによっては反撃を受けにくいのもポイント。⑨はカウンターでコンボを狙える強力な中段攻撃。リーチも長く、ガードさせれば反撃を受けないので狙っていこう。

⑪、⑫は主力下段攻撃。⑪カウンター時は、次の⑨が割り込まれないことに注目。⑫はガードされると危険だが、リーチが非常に長く発生が早い。

⑯からの派生⑱、⑲は中段でガードさせて有利。⑳はガードされても反撃されず、ヒットで有利になる下段だ。

はみだし情報

起き上がり蹴りの性能をもう一度整理しておこう

今号では、仰向け相手足側ダウン時の起き上がり蹴りからの連続技を特集したが、それ以外のダウン状況から出せる攻撃も含めて、その性質をざっとおさらいしておこう。

起き上がり蹴りは、全体的にガードされたときのスキが大きいため、連続技につなげることが可能かどうかを把握し、リスク/リターンを計算して出すようにしたい。危ないと思ったら、1発ダウン追い討ちをくらって横転で逃げよう。無理は禁物だ。

◀常に起き上がり蹴りで暴れるのは禁物。無理せず横転で逃げた方が安全な場合も。

▶仰向け相手足側なら起き上がり蹴り以外にもいろいろな行動が可能。

仰向け相手足側ダウン

出せる技	ガード時	ヒット時
中段蹴り	-12	+5
下段蹴り	-12	+5
けん制キック	-18	-7
中段蹴り（ディレイ）	-12	+5
下段蹴り（ディレイ）	-12	+5

※けん制キック以外は、カウンター時ダウンを誘発。スプリングキック、クロスチョップも出せるため、比較的自由度の高いダウン状態と言える。

うつ伏せ相手足側ダウン

出せる技	ガード時	ヒット時
中段蹴り	-14	ダウン
下段蹴り	-17	ダウン
中段蹴り（ディレイ）	-14	ダウン
下段蹴り（ディレイ）	-14～-15	ダウン

※すべての起き上がり攻撃がダウンを誘発する。下段蹴りからノーマルヒットで連続技につなげられるものの、ガードされたときにスキは全体的に大きく、つぶされると背向け状態になるのが危険。

仰向け相手頭側ダウン

出せる技	ガード時	ヒット時
中段蹴り	-14	ダウン
下段蹴り	-13	+4
中段蹴り（ディレイ）	-15	ダウン
下段蹴り（ディレイ）	-10	ダウン

※ノーマルの下段蹴りはカウンター時のみダウン。遅らせ気味（ディレイ）の下段蹴りは、他のものに比べると若干スキが少なく、技後に立ち状態になるという特徴がある。

うつ伏せ相手頭側ダウン

出せる技	ガード時	ヒット時
中段蹴り	-19	-10
下段蹴り	-22	-10

※全ダウン状態の中で、最も危険な状態がこれ。幸いなのは、この状態を誘発する技が少ないということ。起き上がり蹴りの種類は少なく、ヒットさせてもクリーンヒット時以外はダウンを奪えないが、立ち途中、やや遅めにキックボタンを押すことにより、立ち途中攻撃が出せる性質がある。

実戦フレームデータ

ブルース・アーヴィン

発生10フレーム、12フレーム、15フレームと発生が早く確定反撃に適した技を持つ。また、強力なダッキング派生のフレームも要チェックだぞ。

	技名	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	サザンクロスコンビネーション	10	+8/+7/+1	+8/+7/+1	+7/+41/-5/-15
②	ベーンボーン (⇨)	12～13	+3/D	D/D	-18/-12
③	トリプルニーコンボ (⇦)	14	+6/+5/D	+6/+5/D	-5/-10/-20
④	ティー・ソーク・ラン (⇧)	15	D	D	-13
⑤	⇦	15	D	D	-12
⑥	テンカオ (⇨)	16	D	D	-7
⑦	ティー・ソーク・カウ (⇦)	17	D	D	-8
⑧	トライデントロー (⇩)	13	-5	0	-6
⑨	立ち	12	+6	D	-5
⑩	スーア・レプ (⇧)	15	0/0	0/0	-12/-12/-16
⑪	ダッキングアッパー&ロッブリー (⇨☆⇩⇧)	9	+7/+4	+7/+4	-4/-1
⑫	ダッキングロー (⇨☆⇩⇧)	24	+4	+4	-12
⑬	ダッキングエルボー (⇨☆⇩⇧)	17	D	D	-14
⑭	ダッキングニーランチャー (⇨☆⇩⇧)	31	D	D	+1
⑮	ブルトルネード (⇧)	25	+3	D	-11
⑯	サイクロン・トルネード1発止め (⇧)	26	+2/D	+2/D	-9/-24以上
⑰	サイクロンキック	16	D	D	-9
⑱	バサートロッブリー (バサートスタンス中に)	18	+7	D	-3
⑲	バサートチャイヤー (バサートスタンス中に)	21	-2	-2	-13
⑳	バサートハンマースタンプ (バサートスタンス中に⇨)	23	D	D	-9
㉑	ダブルトマホーク (立ち途中に)	13～14	-9/D	-9/D	-12/-11

①は確定状況で使用する。しかし、技後に有利フレームが少ないので展開を重視する場合は2発止めにするのもいいだろう。

②は12フレーム有利時に使用したいが、技の先端は13フレーム発生なので距離が離れている場合は注意が必要だ。

④は相手のしゃがみ状態も浮かせることが可能なコンボ始動技。⑤よりもリーチに優れるので、確定状況では④を使うほうが無難といえる。

⑦はリーチ、リターン、スキの少なさ、どれを取っても優秀な中段攻撃で要となる技。確定反撃、相手の攻撃をスカした際の反撃など用途は幅広い。

⑨は強力な置き技や割り込み用として効果が高い。発生が早くカウンターで強力な空中コンボを狙えるぞ。

⑪、⑫、⑬、⑭はダッキングからの派生技。ブルースの攻撃の核となる技だ。リスクとリターンに優れる下段攻撃の⑫と、その対をなす中段攻撃の⑬、中段攻撃でガードさせて有利になる⑭と強力な2択になるぞ。

バサートスタンスからは主に⑱、⑲、⑳を使っていこう。暴れ潰しで上段の⑱と、⑱をしゃがむ相手に対して使う中段の⑳、⑳を警戒した立ちガードに対応した⑲だ。

実戦フレームデータ

白頭山（ペク・トー・サン）

発生の遅いコンボ始動技を当てるコツとフラミンゴ移行できる技のフレームを紹介。数字を味方につけて勝つべくして勝つ!

	技名	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	ワンツーパンチ～フラミンゴムーブ (➡)	10	+8/+4	+8/+4	1/-1
②	ライトジャブフラミンゴ	10	+7	+7	0
③	10連コンボ3発目～フラミンゴムーブ (➡)	12	+7/+3	D/+3	-4/-2
④	アルバトロス (立ち途中に)	11	+4/-1/-1	+4/-1/よろけ	-7/-15/-14
⑤	アルバトロス～フラミンゴムーブ (立ち途中に➡)	11	+4/-1	+4/-1	-7/-15
⑥	ハンマーチェイシング (⇩)	14	+8/+6	+8/D	-1/-12
⑦	スネークブレード (⇩)	16	-3/-6/D	-3/-6/D	-16/-16/-15
⑧	スネークキック (⇩⇩)	16	-3/-6/-1	-3/-6/-1	-16/-16/-16
⑨	ペクラッシュ (⇩)	12	-2/-3/-3/-4	-2/-3/-3/よろけ	-13/-14/-19/-17
⑩	ペクラッシュニードル (⇩⇩)	12	-2/-3/-3/-6	-2/-3/-3/-6	-13/-14/-19/-16
⑪	ヒールランス (⇦)	16	D	D	-14
⑫	ウイングブレード (⇨☆⇩)	16 (19)	D	D	-17
⑬	エアボーントリプル (横移動中に)	15	D	D	-14
⑭	左踵落とし (⇨➡)	20 (22)	D	D	+2
⑮	パイクアッパー (⇧)	18	D	D	-13
⑯	ジョーシェイカー (⇦)	20	D	D	-10
⑰	トラップシュート (地上ヒット) (⇧)	17	+7	+7	-9
⑱	ハンマーヘッドスロー (相手に接近して)	12	—	—	-3
⑲	ブルーシャークスロー (相手に接近して)	12	—	—	-6
⑳	ボールブレイカー (相手に接近して⇨)	12	—	—	0

①②は反撃しつつフラミンゴ移行ができる。①の方がダメージが高いので状況によって使い分けよう。②ヒット後はヒールハンター（フラミンゴ中に⇦）が割り込めない連係となる。

④⑤の2発目ヒット時は有利な状況を作るためにフラミンゴ移行をメインに使おう。

⑥は1発目ヒット時は大幅に有利になるので、サンドストーム（⇧）や左踵落とし（⑭）で強気に二択をかけていこう。1～2発目は割り込まれないが1発目ガード時は反撃を受けないため、無理に出し切る必要は無い。

⑦⑧は1発目ヒット時でも2発目をガードすることが可能だが、2発目のガードを意識させれば不利フレームが多い1発止めでも反撃を受けづらい。

⑫⑬は技の発生自体は早いので、相手も動きを見ながら、特殊ステップ（⇨☆⇩）や横移動のコマンドを相手の技をスカしながら入力し、ボタンを押すだけで技が出る状態にしておけば、スムーズに反撃に移行できる。

⑭中段のコンボ始動技で、ガード後もペク側が有利となる。発生が遅いのでこちらがカウンターにならないよう気をつけて使おう。

⑰は通常空中コンボで使う技だが、地上でヒットさせることができれば大幅に有利となる。

鉄板! [illegible]

実戦フレームデータ

レイヴン

背向けでの読み合いなど、フレームだけではかれない部分が多いレイヴンだが、やっぱり基本は大事。きっちり覚えて実力アップを目指そう!

	技名	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	ワンツーパンチ (1 2)	10	+8/+6	+8/+6	+1/-1
②	アサシンスティングコンボ (⇖2 1)	13	+5/+7	+5/+7	-4/-1
③	ダガーブロー (⇙1)	14～15	+6	+6	-1
④	ヴァルキリーランスコンボ2発止め (3 3)	14	0	0	-8
⑤	クルセイダー (1+2)	15	D	D	-9
⑥	PKコンボ (2 4)	10	D	D	-12
⑦	タルタロス (⇨2 3)	15	0/+1	0/D	-10/-10
⑧	アイアンフレイル (⇨➡4)	15 (16)	D	D	-10
⑨	しゃがみ中3	16	-3	-3	-17
⑩	ローキック (⇩3)	14	0	0	-12
⑪	メタルブーツ (⇙3)	16	+6	D	-10
⑫	ディカステス (⇙2)	16	D	D	-11
⑬	ヒュドラバインド2発止め (【4 3】)	17～	D	D	-16
⑭	フライングコープス (⇨➡3)	16 (17)	D	D	-14
⑮	マインゴーシュ (立ち途中に 4)	11	+4	+4	-7
⑯	ボディスラッシュ (立ち途中に 1+2)	14	D	D	-14
⑰	アビススピア (相手に背を向けて ⇦2 4)	16	+8/0	+8/D	0/-9
⑱	ブラッククルセイダー (相手に背を向けて 1+2)	15	D	D	-14
⑲	トリックキック (相手に背を向けて ⇨4 3)	16	0/+3	0/+3	-11/-13
㉑	ミッシングエゴ2発止め (⇦2 4)	15	-5/+4	-5/+4	

②はリーチも長く確定反撃に重宝するが、軸ズレ時は2発目があらぬ方向へ出てしまうことがあるため、横移動してから出す場合などには注意が必要。

㉑は発生15フレーム以内の技の中では最もダメージが高い。リーチが長く、ヒット後は若干有利なので、立ち状態で-15フレームの技への確定反撃にはぜひこの技を使っていきたい

⑫はガードされたのを確認して派生可能だが、どちらの派生も横移動で回避可能な上、派生の有無に関わらず⇩4が反撃として確定してしまうので注意。また、壁際でしゃがみ状態の相手に当てれば、派生技が連続ヒットして壁やられ・強を誘発できるぞ。

⑪はしゃがみステータス付きな上、ガードされてもリスクは低い。密着での乱戦時は積極的に狙っていきたい。

アイアンフレイルは先端ガードさせれば反撃を受けにくい。横へも判定が強く使いやすい。

はみだし情報 発生と硬直以外の技性能にも目を向けよう

強さの物差しは一つではない

本特集では、各技の攻撃判定の発生と硬直差を主に掲載しているが、各技の持っている性能は、これらの数値データのみでははかり切れない。単純に発生が早く、硬直が短い技＝強い技であることが多いのは確かであるものの、それ以外のものが「使えない技」かというと、もちろんそんなことはない。

例えば、ジャンプorしゃがみステータスの有無、横方向への攻撃判定の厚さ、回避能力の有無なども、技の性能を構成する重要な要素だ。

細かいところで言えば、「肘や膝を使った攻撃である」というのも、場合によっては重要な技性能になりうる。アスカなど、返し技を主力として闘うキャラに対し、効果を発揮するからだ(無論、普通の立ち回りで使えないくらい発生が遅かったり、スキだらけの技であるならば、有効とは言いがたいが)。

◀下段を回避できるジャンプステータス技などはその最たるもの。

▶ステータスは付いていなくても、相手の技を回避しつつ攻撃できる技は多数ある。

◀技のリーチやホーミング性能は当然ながら重要な要素だ。

▶肘や膝を使った攻撃は、返し技を受けないという特徴が役立つ。

ちょっと目先を変えてみる

たとえ使いにくい技であっても、いろいろな技を使っていけば、そのうち思わぬ面白い性能を見つけることがあるかもしれない。

また、あえて自分が使いにくいと感じている技を使うことで、自分が普段使っている技の長所が帰納的に浮き彫りになってくることもあるだろう。そこをきっかけに、自分がなぜその技を好むのかを考え、自身のプレイスタイルを分析してみるのも面白いはずだ。

自分が得意とするところが分かれば、そこを伸ばしていけるだろうし、また逆に苦手なところに気が付けば、それを補うための練習ができるようになるはずだ。

逆に、自分には使いこなせない技を好んで使うプレイヤーを観察してみるのも、その人のプレイスタイルを分析できて面白いかもしれない。

少し話が抽象的な方向を向いてしまったが、上記のような思索に取り組んでみるのもまた、ゲームの一つの楽しみ方ではないだろうか。

実戦フレームデータ

ドラグノフ

破壊力バツグンの打撃技を多数持つドラグノフだが、接近戦で使用する小技にもキラリと光るモノがそろっているぞ。

	技名	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	シュツルムスマッシュ（）	10	+8/+4/D	+8/+4/D	+1/-7/-12
②	ロシアンフック・アサルト（⇨⇨⇨）	15（18）	D	D	+4
③	シャープナー（⇩）	18	0	+4	-13
④	ストレートキック・ヘッドハンター（）	12	0/+8	+7/+8	-9/-6
⑤	サイドロックアッパー（⇦）	15	D	D	-12
⑥	フレキシブルエルボー（⇩⇧⇦）	29	D	D	-12
⑦	ダブルヒルト（立ち途中に）	12	+4/D	+4/D	-2/-11
⑧	フロストチャージ（立ち途中に）	12	D	D	-14
⑨	トスアップダウン～イヤーカップ（⇦）	15	+7/+4/+8	+7/+4/+8	-4/-7/+4
⑩	コンビネーション・リッパー（⇧）	14	+4/+1/D	+4/+3/D	-6/-10/-14
⑪	⇦	12	+4	+4	-7
⑫	ハンマーコック（⇩⇦⇨）	15（18）	D	D	-1
⑬	スレイライド（⇩⇦⇨）	17（20）	-9	-9	-20以上
⑭	ロシアンフック（⇨➡）	15（17）	D	投げ	-12
⑮	プロトンアッパー（立ち途中に）	15	D	D	-12
⑯	立ち途中に	11	+5	+5	-6
⑰	セレーションカッター（⇦）	14	+3	+3	-9
⑱	ブーストキック（⇨➡）	21（23）	D	D	+3
⑲	デタッチャブルキック（⇩）	15	-4/+2	0/尻もち	-18/-11
⑳	サミング＆クリップ（⇦）	16	+7/+7/D	+7/+7/D	-4/-5/-17～18

④は12フレームの硬直に対する確定反撃や、近距離のとっさのすかし確定に決めていきたい。ヒット後は8フレーム有利な状況となるので、強気に中下段の二択を仕掛けていこう。

⑧、⑦はしゃがみ状態からの確定反撃や投げなどをしゃがんだ際に重宝する。どちらも発生フレームは同じだが、⑧は⑦よりもダメージは低いものの驚異的なリーチを誇る。相手の技をガードしたときは相手との距離を見極めて使い分けられるとベストだろう。

⑫はコンボ始動技でありながらガードされても1フレームしか不利にならない。ガードされても強気に①でカウンターを狙ったり、③で相手の上段攻撃をかわしつつ体力をケズる行動が強い。①2発目や⑯をガードされた時や、相手の攻撃がヒットして不利フレームを背負った時は、相手の攻めをかわしつつ致命傷を与えることができる⑧が最も活きる場面だ。この技を意識しておとなしくなってしまう相手には⑥と⑨でガンガンプレッシャーをかけるべし。

⑩はホーミングアタックの中でもトップクラスの発生フレームを誇る。近距離戦の選択肢に加えることで相手の「横移動から浮かせ技を入れ込む」といった、ドラグノフに対して有効な行動を抑制することができるのだ。

終わりに

知識は使いこなしてこそ～生きた知識とは

数字さえ知っていれば勝てるわけじゃない

実際の対戦において、フレームの知識、とりわけ攻撃の発生フレームと、ガードorヒット時の硬直差のフレームが大きな武器となる、ということについては論を俟たない。

だが、その部分のみの知識を詰め込めば勝てるようになるのか、と言われればそれは違うだろう。

いくら知識があったとしても、それを生かすには豊富な対戦経験が必要となる。いかに知識があったとしても、実際の対戦でいちいち相手の行動を見ながら、「この攻撃をガードしたら15フレーム有利で距離が遠いから、反撃はあの技で～」、「ここは3フレーム不利だから最適の行動は～」などと考えていては、試合に勝つことは難しい。

例えば、ある技に浮かせ技の確定する15フレームのスキがあると知っていても、とっさの判断で反撃できなければ実戦では何の意味もないのだ。15フレームは秒に直すとわずか0.25秒。技をガードしたのを見てからいろいろと考えを巡らせるのは（ガード時のヒットストップの時間を入れたとしても）、あまりにも短過ぎる。

対戦中に、考えるまでもなく条件反射で判断できなければ、いかに知識が有ろうとも、確かな勝利には結びつかない。

古来「習うより慣れろ」という通り、大量の経験はそれだけプレイヤーを強くしてくれる。知識の吸収も確かに重要なのだが、やはり場数をこなしていなければ見えてこないものというのもあるのだ（例えば、モーションのせいで、発生フレームが同じ技でも見切りにくさが変わったり、といったことは皆さん経験したことがあると思うが、そういう経験は技の画像やフレーム表とにらめっこしているだけでは、おそらく生まれてこない）。

強くなるには場数の多さが必要不可欠。もっと対戦しようぜ

でもやっぱり知識は重要

その反面、条件反射だけでプレイをしていると、今度は手にクセがついてしまったり、キャラ対策が身に付かない、といった弊害がある。

リターンの大きな暴れ技に頼り切りになってしまったり、プレイヤー対策、キャラ対策がしっかりしている対戦相手にあっさり処理されてしまったり……。

知識と経験は、いわば車の両輪のようなものであり、どちらが欠けていても、上達への道は遠ざかってしまう。

結局、今回の特集の2ページ目の結論に戻るのだが、知識はあっても損になるものではないし、身に付けること自体はさほど苦ではないと思うので、「フレームってなんだか難しそう」、「フレームなんか知らなくても、対戦できるし、それなりに勝てるからいいや」などと敬遠せずに、クロスワードパズルを解くような気楽な感覚で、楽しみながらフレーム表に臨んでもらえれば幸いだ。

どーも!
パッ
僕です!
リポート漫画の依頼を受け
恥ずかしながら帰って参りました!
元・ゲーセン店員マンガ家
葉生田采丸でーす!
トントン
うわ～
業界ミステリー
発見ツアー
ばみゅーだ!とらいあんぐる!
SEGA
今回のパートナーしもでんです
本誌では初めてですよ 前に描いていただいたのは闘劇魂ですから……
あ
そっか
第一回　あの音速ネズミ会社の新製品に迫る!
葉生田采丸
しお～ん
SEGA
というわけで今回はセガさんに行きます
近々稼働の新製品を取材します
……
しもでんさーん
!?
オイラこう見えても「セガラ～」ですからね
ニヤリ
へ～～そうでしたか
メガドライブ ドリームキャスト アーケードとほぼコンプリートしてるのでセガのことなら自信アリますよ～
セガのゲームは
パッ
世界いちぃー!
わー
ありがとうございます──!
お
広報の川東です──
よろしくおねがいします
と、いうわけで
こちらですどうぞー
はーい
セガさんの新商品を三つ一気に紹介だ!
1つ目
GALILEO FACTORY

『ガリレオファクトリー』こいつは
いわゆる「プッシャー」というメダルゲームだ!

プッシャーとは?
あふれそうなメダル。
上の板は押しだすよう常に動いている。
持ってるメダルを打ち出し、場からあふれさせて落とす。
メダルゲームでは王道ともいえるものである
GET!

メダル打ち出しは珍しい回転レバーガトリングガン方式で超爽快!
パパッ
ガリーガリ
ガリ

フィーバーで超メダルゲットチャンスもあるよ!
パカ
ドバ
うひょー

なんといっても特徴的なのはレールの上を縦横無尽に走り回るボールだ!
こいつがポッドに五つ入れば大フィーバーになる

開発者さんにインタビュー
マスコット「レオ」くん
ガチャ
どもー
あどーもー

よろしくお願いします
メカトロ企画 ウッチーさん
メカトロ設計 KBさん

うーん
よく企画通りましたよねコレ
メダルゲームとしては異色ですよね
ハハハ

やっぱり見た目にインパクトがないと遊んでくれませんからね
僕はオモチャが大好きなんですけど

球がずっとループするオモチャ知ってますか? ああいうのを前からやりたくて
玉がずっとループするおもちゃ
あーあれかー

んで企画書つくって上に通してそのあと……KBさんに「できますかね?」って
自分がやるとは思ってなかったから「できるんじゃない?」って言っちゃった
最初は即つっぱねられました
オレがやるとはねー

けっこう軽いノリなんですね
いやいや
もちろん苦労してますよー

最初は今の2倍ぐらいレールが長かったっスからねぇ……
密度がありすぎて向こう側が見えなかったな
2倍!?
開発当初はレールが約100mあったらしい(製品は約50m)

そういえばこんなでっかい筐体はどうやってゲーセンに入れるんですか
そのままで入らないような…

それはもう夜中から分割搬入して組み立てるんですよ

えーーっ!? レールは現地で組み立てですか!?
50m?
ええ段ボールが70個ほど届いて……

最初のころは夜中から一日がかりで組み立てて完成までに夕方までかかったりね 今は開店前に完成しますよ
ワッショイ ワッショイ
SEGA
ふーん

今回ガリレオがバージョンUPするということですがどんな感じに?
ええその内容は……

内装を豪華に
電飾強化
そして画面の演出とゲーム性大幅パワーUP!!

「さらなる面白いゲームに仕上がっていますんでゼヒやってみてください!」
お二人は自信まんまんに話してくれました!
おー

職人という感じですなぁ……

2つ目
UFO PICKER

次に通されたのは倉庫のような場所
どうもー
よろしくお願いします

製品はこちらです
メカトロ開発 米田さん
メカトロ開発 深沢さん

おっ
これは……UFOキャッチャーですか?

でも何か変な形をしてる……
?

UFOキャッチャー解説
えーと 従来のUFOキャッチャーは
① ヨコ
② 奥
③ シタ、つかむ
こんな感じですよね

でもってUFOピッカーの動きは……?
① ヨコ
② シタ
こう
ほう、下ね

そのまま奥へ
③
そしてHUG♥
HUG!?
あっ

そのまま前に引っ張ってハイゲット!
ボズッ
ハグか~!

アームにはバネが二つ入ってて人の腕のように動きます
やわらかいから内装をキズつけることもありませんよ

で
このUFOピッカーはUFOキャッチャー8のオプションキットなんです
ほほー

どういうことですか?
つまりこのキットをUFO8に使えばピッカーに化けさせられるんですよ
え!

筐体はそのままに新しいゲーム性を楽しめるわけです
!? ちょっと待てよ……ということは

それってけっこうおいしくないか!?
これって格安で筐体一つ買ったみたいなもんですよね?
えぇそうです店側で使い分けもできますからね

ゲーセンの懐にも優しくなによりお客も新しいゲームで遊べるなら
まさに皆万々歳だ!

全国のゲームセンター様そんな夢のキット試してみませんか?
SEGA UFO PICKER
その名は……UFOピッカー…!

③つ目
ぶろっくぴーぽー
スッ

ガッ

よっこら

イエーイ
ぶろっくぴーぽーとはこんな感じで……

ブロックを積んでいくと画面内のキャラが登っていくので誘導しつつミッションをクリアしてくゲームだ。
おぉ~
おおーすごいすごいのぼっとるー

面が進むとかなり忙しくなってくる
しもでんさんてつだって!
ガチャ
ガチャ

手伝いましょうか?
そっちそっち!
ガタ ガタ

でやあああ
目にもとまらぬ
スピードで
ブロックを
積み上げる女性
この人は
いったい!?
どーも
開発の
藤澤です!
同じく
庄井ですー
……どうりで
うまいわけだ
ふう
きゅうけい
このゲームを作った
きっかけは?
すごいわー
だれもが経験する
ブロック遊びが
発想のきっかけに
なっています
ブロックを
使ってだれでも
遊べるゲームを
作ろうと何度も
試行錯誤して
ましたが一番
苦労したのは
……
あれ
出して
このブロック
作成自体に
一番手が
かかった
ことです
ゴト ゴト
それはいろんな試作品
ブロックだった
うわーいっぱい
あるなぁ
1年ほどの制作期間
でしたがソフトの
方が先に出来て
ブロックがなかなか
決まらなかったん
ですよねー
よく見てみると
少しずつ改良されて
いるのが分かる
これが
最初の
です
耐久性はもちろん
ですが
持ちやすくて
触り心地の良い
素材や形を
追求したんです
画面
もっと変な形の
ブロックにもできるけど
あえてせず
子供も遊べるように
単純化してある
とのこと
なるほど……
確かに複雑化すると
一般の方お断りになり
触ってもらえない
仕様の単純化は
カジュアルゲームでは
重要だなと思う
ロケテストでは家族連れの
反応が非常に良かったです
お子さんも楽しんで
もらえていました
女性も結構
プレイしてましたよー
うん
こういうゲームって
いいですよね
だね
ゲーセンって
感じがして
そうそう
だれでもできるしね
できれば大きい
アミューズメントや
ショッピングモールの入り口に
置いてもらって
いろんな人に
楽しんでもらえれば
うれしいですよね
ですね!
あ
そういえば
さっきから気に
なっていたんですけど
はい?
この部分って
口ですか……?
鼻……?
コレ
コレ
さあ?
フフフ
謎は謎のまま
取材終了
失礼しました―
どうでした
初めての
取材は?
やっぱりセガは
セガでした!
個性的な面白い作品を生み出し
皆を楽しませてくれる僕らのセガは
たしかにそこにあったのだ
そう
セガのゲームは
なんたって……
世界一……
なのだから!

――さて次回は?

どこ行くか
迷うなー
つづく!

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第3回

ガジェット大好き弊誌Geek編集長のコラム。今回は格闘ゲームの海外事情に関する内容。数字上では既に日本は少数に分類されることなりますが、実力をも凌駕する日は来るか?

格闘ゲームの海外パワーがすごい! 本場は北米という時代に!?（日本もうかうかしてられない）

最近、闘劇を通じて海外での格闘ゲーム熱の再燃を意識する機会が多いのです。といっても、海外はコンシューマ版がほとんどを占める市場。販売本数で言うと、ストリートファイターⅣは2機種合計で約200万本、ソウルキャリバーⅣは2機種合計で約240万本以上。そのうち、日本が占める割合は、何と1割〜2割に過ぎません。海外で販売された本数のうち、ほとんどは北米が占めているものと思います。

客観的な数字としてはこの2例が顕著ですが、格闘ゲームといえば「斜陽の」という枕詞が付きまといがちな日本での実情からすると、にわかには信じ難い数字だといえます。

この熱量の差がどこから来ているか。それはゲームセンターの有無が影響しているでしょう。北米においては、国土が広く、人口密度が低いという地理的な事情から、ゲームセンターにおいて、日本のような密度で対戦文化が花開くことがありませんでした。北米で格闘ゲームの大会を開こうと思うと、西海岸、東海岸という同一地域内であっても、日本的な感覚からすると遠征になってしまいます。普段はWeb上のコミュニティで親交を深め、年に数度の大会に、週末を使って数十時間のドライブを経て集うといったスタイルになるようです。

プレイヤー同士が交わりにくい環境にありながらも、2008年、ストリートファイターⅣが北米のゲームセンターで稼動した際には、ほぼ10年ぶりに「プレイ待ち」が生じるぐらいには、格闘ゲームに対するプレイヤーの関心は高いという状況があります。対戦したいけれども、なかなか対戦できない。そうしたフラストレーションが海外の格闘ゲーム好きなプレイヤーの中に鬱積されていた、ということでしょう。

そのフラストレーションを一気に解き放つ、ネットワーク対戦機能を搭載した新作格闘ゲームが登場したわけですから、人気が爆発しないわけがない。

一方の日本は、減りつつあるといっても、対戦したいと思えば、長くとも数時間電車に乗って移動すれば、対戦相手の居るゲームセンターにたどり着けるでしょう。格闘ゲームをする上で恵まれた環境にある日本では、プレイヤーがフラストレーションをためることが無い代わりに、飢餓感も無い。

これが、今の対照的な構図の正体ではないでしょうか。

この現状を見て、メーカーも格闘ゲームにおいても海外での戦略を軸に据えるようになっているようです。

ストII以降、17年もの濃密な時間を過ごしてきた我々には、目をキラキラさせて対戦に取り組む海外のプレイヤーをうらやましく見ているしかありませんが、なぜ自分たちは格闘ゲームをやっているのか、ということを見詰め直してみるいい機会かもしれません。

杉田 哲朗
1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーのなれの果て。ゲーメストを経て今に至る。好きなコマンドはssh、class-dump、clang、sqlite3など。しかしクラス設計やメモリ管理が苦手な手続き系弊誌編集長。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON ―奥付―

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は2ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

EDITOR's NOTE

●スクウェア・エニックスさん提供による、本誌初のペーパークラフト企画、いかがでしたでしょうか。ペーパークラフトの世界、意外と奥が深く、また面白いものなので、ぜひ製作にチャレンジしていただければと思います。次号でも何か付くかも!?（杉田）

●ちょっとした話から実現した赤ツバーン。好評ならば別キャラの出番も!? 感想よろり。亜人の敵でも欲しいPRバハムート応募用に何とか5口分掘れたが、出たSRはヘル×4。不死に乗り換えろってか!? あと、今年の闘劇は水道橋JCB HALL。新会場での開催をお楽しみに!（霜田）

●『デモンブライド』特集のボリューム、どうでしたか？ 正直ページが倍あっても収まらないほどの深さに自分でもビックリ。気になる人はぜひ触ってみて! そしてもうすぐ闘劇。担当している『VF5R』でどんな名勝負が生まれるか、楽しみだら!（Heddon厨itakyo）

●これを書いているのは『デモンブライド』の稼働直後。予想以上に良く出来ているのでゲーセンに出陣したいんですが、仕事が……。しかも、すぐに『三国志大戦3.5』が稼働するんですよね。こちらは【SR】孫皎と軍師【SR】周姫が欲し過ぎてヤバいです。（じぇいけい）

●隣の編集部も、その隣も、下の階も、地下にある社食の中も、このビル、みんなドラクエ中です。すれちがい通信なんてもう入れ食いです。すれちがった中には発売1週間で170時間の人も。仕事してるの？ アーケードの『DQMBⅡ』も面白いのでやってみてはどうですか？（高瀬）

●久しくゲームセンターに行っていない今日このごろ。気が付けばいろんなゲームが稼働していたりバージョンアップしていたり。闘劇が近付いてきて、忙しくなるだろうけど、校了したら久しぶりにゲームセンターに行ってみようと思います。（井川）

●あまりにもピンポイント過ぎるトラブルが続出し、何かに呪われてるんじゃないかと恐怖すら感じる今日このごろ。飛んでくる弾だけ増えるのに、弾を消してもコンペイトウが出てこないとか、どうなってんのよ、この呪いフィールド。（松浦@残×0）

●ヴァイスシュヴァルツの全国大会予選に取材に行ったのですが、すごい熱気! まさにカードゲーム版の闘劇といった雰囲気でした。格闘ゲームとカードゲーム、ジャンルは違えどプレイヤーたちに共通する「アツくさせる何か」があるんですね。（尾崎）

●『デモンブライド』ですが、今までの格闘ゲームとは違う感覚で新鮮! 今夏はこれ一択かな。あと、先月の『ダブルドラゴン』記事に某ラジオで杉●智和氏が反応してくれたことに感無量。願わくば一度お手合わせしてみたいものです。（ケンちゃん）

●今回『萌え魂』はアテナとさくら、読者の皆さまはどちらが好みですか? 僕は、両方かわいすぎて最後まで選べないタイプです。『デモンブライド』の零瑟さんのチョイ悪風味に世間の女の子がメロメロときいたので来月こそ美容室にいきます!（よるよる）

●『三国志大戦』に『LoV』と、この本が出る頃にはカード追加が行なわれうれしいながらも懐具合が心配だったり（笑）。両方とも稼働初日からガッツリやっるつもりだけど、果たして欲しいカードが引けるかどうか……? とりあえず、董貴人やナイトゴーントが引けたらうれしいなっ!（age）

●『KOF2002UM』はキャラクターの数がとても多いので、今号では新キャラを中心としたおすすめキャラを取り上げました。自分は新キャラの中ではネームレスが特にお気に入りで、MAX発動連続技を決めると気分良くなっちゃいます。（極限堂）

●アルカディアリニューアル後、初のまとまった原稿執筆は合間に闘劇の資料収集したり、巣鴨で5ONがあったりとなかなかのハードスケジュール。久々に徹夜したせいでまた白髪が増えた……。よい子のみんな、ゲーセンでドラクエは控えようぜ!（KEN）

●祝! 『鉄拳6BR』復活! しばらくお休みしていた鉄拳の記事が復活して、うれしい反面……大変でした……。でも全プレイヤー必見の記事になったんではないでしょうか? 闘劇出場選手はもとより、これから鉄拳を始める方にも活用してもらえたら幸いです。やっぱりフレームは大事っす! あと、起き蹴りからのコンボも練習してね!（りゅうけい）

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭／河野 淳一
■編集スタッフ　高瀬康次／井川 史也／松浦 恵介／尾崎 貴也
■編集協力（五十音順）　稲山秀明／age／伊勢猫／うまのすけ／ウメハラ／MVP／OYZ／漢の子／がーくん／カイゼルちくわ／KYO／極限堂／黒鉄タカスエ／京城／げっつ☆先生／KEN／ケンちゃん／C・LAN（トリスター）／スズキド／タケヤマ／田渕健康（トリスター）／茶柱／ノイ／パチ／はなだ／バベル樋口／ハメコ。／fan114／福士／ｍｉｙａ／ユウ／よるよる／リュウケイ
■制作協力　株式会社アークライト　片岡 大輔（編集）／田頭 恒太（編集）／柳生 詳史（デザイン）／清野 宏之（デザイン）
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／大井由実子
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井神／西又葵／葉生田采丸／森茶
■業務部　青木 孝道／森村 利佐
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■企画宣伝　松永 智史／兎束 龍憲
■編集総務　須藤 史紀／高木 由美子／時田 寛子

月刊アルカディア7月号 [No.112]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.112
第10巻 第8号 通巻第112号 平成21年9月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-09
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　arcadia-contact@arcadiamagazine.com

NOTICE ―次号予告―

to the reader

内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

宴の終末はいかに!?

闘劇'09 FINAL速報!

新バージョンで勝つために!

三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔特集

特別付録

ペーパークラフトで筐体百景!?

筐体ペーパークラフト

NEXT NUMBER 2009年10月号は

2009年8月29日（土）発売予定
予価880円（税込み）

CONTRIBUTE ―投稿―

メールでの投稿宛先

■A-Fro文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送での宛先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
10月号（2009年8月29日）への投稿もよろしくお願いします!
11月号（2009年9月30日）への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

11月号／8月17日（月）必着
12月号／9月16日（水）必着

月刊アルカディア
ARCADIA
Sep. No.112
発行人／浜村 弘一　編集人／青柳 昌行　発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　☎0570-060-555(代表)
enterbrain
特別価格1,150円　本体1,095円

Printed in Japan　凸版印刷

雑誌 11547-09

4910115470994
01095